



25

~ IAN ~ LIVINGSTONE

APRESENTA

A CRIPTA DO FEITICEIRO



A CRIPTA DO FEITICEIRO

Um antigo mal começa a se mover no âmago da terra e a terra está se envenenando. O maléfico feiticeiro Razaak foi novamente acordado e empenha-se em realizar seus sonhos de morte e tirania. Ele é vulnerável apenas à sua espada há muito perdida, e tem uma incrível gama de poderes. Encontrar a espada, vencer as forças surgidas contra você e enfrentar o próprio Razaak serão uma busca épica. Há artefatos a serem encontrados e sem os quais o fracasso é certo, e há amigos em seu caminho; mas, acima de tudo, você precisará encontrar sua própria coragem e seus próprios atributos. Você se atreve a viajar pelos desertos, vastidões e florestas de Allansia e, ao final, combater Razaak em seu próprio covil?

Dois dados, um lápis e uma borracha é tudo de que precisa para embarcar nesta eletrizante aventura, completa com um elaborado sistema de combate e uma Folha de Aventuras para anotar seus ganhos e perdas.

Muitos perigos o aguardam e seu sucesso não está garantido. VOCÊ é quem decide que rotas seguir, que perigos correr e que adversários enfrentar!

Ian Livingstone é, junto com Steve Jackson, fundador da tão bem sucedida cadeia Games Workshop, especializada em jogos de fantasia de todos os tipos.



A
CRIPTA
Do
FEITICEIRO

COLINAS MOONSTONE

Floresta das Aranhas

PASSO DE TROLLBOOTH

GRAY TERN'S PLAIN

A
PLANÍCIE
DE BRONZE

Stonebridge

Colina de YAGTANO

TORRE DE YAGTANO

Rio Prata

PLANÍCIE
WINDWARD

AS
PLANÍCIES
GO GILL

Rio Águas Brancas

Mirawato

Rio Baare

Ian Livingstone

A CRIPTA DO FEITICEIRO



Ilustrado por John Sibbick

Para todos os guerreiros da Marques Saraiva

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO
7

FOLHA DE AVENTURAS
11

HISTÓRICO
12

A CRIPTA DO FEITICEIRO
15

INTRODUÇÃO

Antes de embarcar em sua aventura, você primeiro deve determinar suas próprias forças e fraquezas. Use dois dados para determinar seus valores iniciais. Nas páginas 16-17 encontra-se uma Folha de Aventuras que você deve usar para anotar os detalhes de sua aventura. Nela, encontrará onde anotar seus pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE.

Anote seus valores na *Folha de Aventuras* usando lápis. Você pode precisar de mais de uma tentativa para ser bem-sucedido em sua aventura.

Habilidade, Energia, Sorte

Jogue um dado. Some 6 ao resultado e anote o total no quadro HABILIDADE da *Folha de Aventuras*.

Jogue dois dados. Some 12 ao resultado e anote o total no quadro ENERGIA.

Jogue um dado. Some 6 ao resultado e anote o total no quadro SORTE.

Estes são seus pontos *Iniciais* e você deve ter um registro permanente deles. Todos os seus pontos podem mudar durante sua aventura, mas eles só ultrapassarão os valores *Iniciais* em ocasiões muito raras. Quando for este o caso, você receberá instruções na referência em questão. Você deve manter um registro apurado de todas as mudanças de seus pontos, então, use lápis e borracha ou escreva números bem pequenos. E lembre-se: nunca apague seus valores *Iniciais*.

Sua HABILIDADE reflete sua destreza com a espada e habilidade geral em luta; quanto maior, melhor. Sua ENERGIA reflete sua saúde e constituição gerais e sua capacidade de sobreviver a ferimentos e provações físicas; quanto maiores forem seus pontos de ENERGIA, mais tempo você conseguirá sobreviver. Sua SORTE mostra se você é ou não uma pessoa naturalmente sortuda.

Sorte - e magia - fazem parte do cotidiano no reino da fantasia que você está prestes a explorar.

Combates

Muitas vezes, durante sua aventura, receberá instruções para enfrentar uma determinada criatura. Pode ser-lhe dada a opção de fugir, mas se não for este o caso, ou se escolher atacar a criatura assim mesmo, você deve resolver o combate como descrito abaixo.

Anote os pontos de HABILIDADE e ENERGIA da criatura, fornecidos na referência a cada encontro que houver, em um dos Quadros de Encontros com Monstros de sua *Folha de Aventuras*.

A sequência de combate é a seguinte:

1. Jogue dois dados para o oponente. Some ao total de HABILIDADE. Este é o total da Força de Ataque do inimigo.
2. Jogue dois dados e some o total à sua HABILIDADE atual. Este é o total de sua Força de Ataque.
3. Se sua Força de Ataque for maior que a de seu oponente, você o feriu: siga para o passo 4. Se a Força de Ataque de seu oponente for maior que a sua, ele o feriu: prossiga para o passo 5.
5. Se a Força de Ataque de ambos for igual, vocês conseguiram evitar o golpe um do outro: recomece nova Série de Ataque a partir do passo 1.
4. Você feriu seu oponente, subtraia 2 pontos da ENERGIA de seu oponente. Você pode causar um ferimento mais grave usando sua SORTE (veja adiante) ou se tiver uma arma especial. Vá para o passo 6.
5. Ele o feriu, subtraia 2 pontos de sua própria ENERGIA. Você pode usar a SORTE para reduzir esta perda (veja adiante).
6. Faça os ajustes necessários para seu inimigo ou para você em sua *Folha de Aventuras* (inclusive os de SORTE, caso a tenha usado).
7. Recomece nova Série de Ataque a partir do passo 1. Esta sequência continua até que os seus pontos de ENERGIA ou os de seu oponente cheguem a zero (morte). Se a ENERGIA de seu oponente chegar a zero, você o matou e pode continuar sua aventura. Se a sua ENERGIA chegar a zero, então, VOCÊ está morto e deve recomeçar a aventura desde o início, jogando os dados para criar um novo personagem.

Enfrentando Mais de Uma Criatura

Muitas vezes você terá de enfrentar mais de um oponente ao mesmo tempo. Às vezes os tratará como um único oponente; outras, poderá enfrentá-los um a um; e, algumas vezes, todos eles poderão atacá-lo, enquanto você se defenderá e atacará apenas um. Sempre que houver mais de um oponente, haverá instruções nas referências.

Sorte

Em vários momentos durante sua aventura, seja em combates ou quando enfrentar situações nas quais pode ter sorte ou ser azarado (os detalhes serão fornecidos nas próprias referências), você pode usar a sorte para tornar o resultado final mais favorável. Mas tenha cuidado! O uso da sorte é arriscado e se você for azarado, os resultados poderão ser desastrosos.

O procedimento para usar a sorte é o seguinte: jogue dois dados. Se o resultado obtido for igual ou menor que seus pontos atuais de SORTE, você teve sorte e o resultado será a seu favor. Se o número obtido for maior que seus pontos atuais de SORTE, você foi azarado e será penalizado.

Este procedimento é conhecido como *Testar sua Sorte*. A cada vez que *Testar sua Sorte*, deve subtrair 1 ponto de seu valor atual de SORTE. Você logo perceberá que quanto mais confiar na sorte, mais arriscada se tornará sua aventura.

Uso da Sorte em Combates

Em certas referências do livro lhe será dito para *Testar sua Sorte* e haverá diferentes consequências caso você tenha sorte ou seja azarado. Entretanto, durante um combate, você tem a opção de usar sua SORTE para infligir um ferimento mais sério ou para minimizar um ferimento sofrido.

Se tiver acabado de ferir um oponente, você pode *Testar sua Sorte*. Jogue dois dados; se o total obtido for igual ou menor que seus pontos de SORTE, você teve sorte. Se o total for maior que sua SORTE, você foi azarado. Seja qual for o resultado, você deve reduzir 1 ponto de sua SORTE atual. Se tiver sorte, você causou um ferimento sério: reduza 2 pontos extras da ENERGIA de seu oponente; se foi azarado, você apenas o arranhou e deve deduzir 1 ponto a menos que o normal da ENERGIA do oponente.

Se você foi ferido, pode *Testar sua Sorte* exatamente do mesmo modo. Lembre-se de reduzir 1 ponto de sua SORTE, seja qual for o resultado. Se tiver sorte, o ferimento foi apenas um arranhão e você pode deduzir 1 ponto a menos de sua ENERGIA do que o usual; mas se você tiver sido azarado, o ferimento foi mais sério: deduz 1 ponto extra de sua ENERGIA.

Lembre-se de que deve sempre subtrair 1 ponto de sua própria SORTE a cada vez que *Testar sua Sorte*.



Recuperar Habilidade, Energia e Sorte

Habilidade

Sua HABILIDADE não mudará muito durante sua aventura e você só deve alterá-la se receber instruções para fazê-lo na referência; a menos que seja instruído especificamente no texto, ela não deverá nunca ultrapassar seu valor Inicial. Como HABILIDADE é uma medida de sua técnica de combate, ela pode, por exemplo, ser reduzida pela perda de sua arma ou pelos efeitos de um veneno; adquirir uma arma mágica pode aumentá-la, mas lembre-se de que você só pode usar uma arma de cada vez!

Energia

Sua ENERGIA mudará com frequência ao longo de sua aventura, quando enfrentar monstros e realizar árduas tarefas. Conforme for se aproximando de seu objetivo, sua ENERGIA pode baixar perigosamente e as batalhas podem tornar-se particularmente arriscadas, então tenha cuidado!

Diferentemente de outros livros-jogos da Série Aventuras Fantásticas, você não inicia sua aventura com Provisões, mas, no decorrer da aventura, encontrará várias oportunidades para recuperar pontos de ENERGIA.

Lembre-se também de que sua ENERGIA só pode exceder seu valor *Inicial* quando houver instruções para isso na referência que estiver lendo.



Sorte

Haverá vezes em que o sucesso ou o fracasso de suas explorações dependerão inteiramente de sua SORTE. Você será instruído para *Testar sua Sorte*, o procedimento que explicamos a seguir. Jogue dois dados. Se o resultado for igual ou menor que o seu valor de SORTE, você teve sorte; se o total for maior que sua SORTE, você foi azarado. Seja qual for o resultado final, você deve reduzir 1 ponto de seu valor de SORTE, ou seja, quanto mais usar sua SORTE, menos provável se torna que você tenha sorte. Haverá ocasiões em que poderá recuperar alguns pontos de SORTE, mas ela só pode ultrapassar seu valor *Inicial* caso seja especificamente dito na referência em questão.



MAPA DE CONTROLE

FOLHA DE AVENTURAS

HABILIDADE
Habilidade
Inicial =

ENERGIA
Energia
Inicial =

SORTE
Sorte
Inicial =

NOTAS

TESOURO

EQUIPAMENTO

QUADRO DE ENCONTROS COM MONSTROS

Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =
Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =
Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =
Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =	Habilidade = Energia =

HISTÓRICO

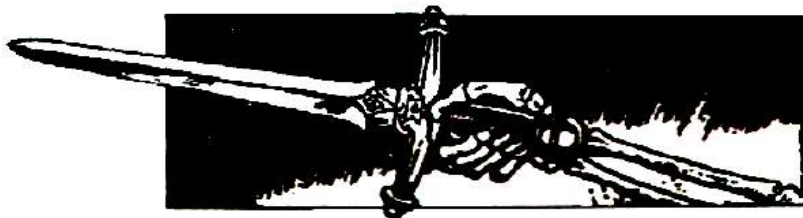
Chalice é uma pequena cidade às margens do Rio Prata no sopé das Colinas Moonstone. Tendo crescido a partir de um mero amontoado de casebres e cabanas, ela chegou a seu tamanho atual principalmente porque tornou-se um importante centro comercial para mineiros à procura de ouro nas colinas. Foi o primeiro santuário para mercadores que viajavam a oeste das Terras Planas a caminho de Silverton. Em Chalice, podiam descansar e fazer negócio sem temer ataques. Nela, havia várias estalagens e lugares de entretenimento, e costumava estar entre as mais tumultuadas cidades de Allansia.

Mas agora, ao olhar para fora da janela de seu quarto no segundo andar da Estalagem do Leão, não há qualquer sinal de alegria. Há três semanas o céu tem estado escuro e ameaçador. As pessoas que recentemente chegaram a Chalice, vindas do leste, falam de pestilência, peste, doença e fome aproximando-se inexoravelmente do oeste.

Ainda ontem espalhou-se pela cidade uma história de que alguém teria descoberto onde estava a fonte do mal. Um Elfo, voando para sul em sua Águia Gigante sobre o lado sul das Colinas Moonstone, notou uma profunda fissura no chão, da qual saía um vapor de odor pútrido. Em volta da fissura, a grama estava escurecida e as árvores definhavam sem folhas. Quando voava sobre a fenda, disse o Elfo, ele viu uma estranha mão ressequida e enrugada erguer-se da fissura, seu dedo indicador semelhante a uma garra apontando para a águia. Uma rajada de energia surgiu da ponta do dedo e queimou boa parte da criatura gigantesca. Ela caiu no chão, mas o Elfo escapou com vida e voltou a Chalice para contar sua história.

Você é amigo do velho mago Yaztromo, que vive no lado sul da Floresta de Darkwood e resolve visitá-lo e relatar-lhe a história do Elfo. Na agora já familiar e sombreada luz do dia, você esporeia seu cavalo para norte, na direção da torre de Yaztromo, e antes do cair da noite você alcança o caminho coberto de vegetação que leva a ela. Você desmonta rapidamente, anda até a imensa porta de carvalho e toca o sino de bronze preso no arco de pedra. Não há resposta mas, de repente, alguém bate em seu ombro e você gira, segurando sua espada.

"Não há necessidade disso!" rosna o velho à sua frente, balançando o dedo em repreensão. "O que está fazendo aqui afinal, perturbando minha paz e calma. Já não o vejo há mais de um ano e agora chega sem se anunciar, atravessa meu jardim de ervas e toca meu sino alto o bastante para acordar os mortos. Bem, o que você quer?"



Você sorri, enquanto observa o velho mago rabugento demonstrando sua habitual hospitalidade. "E qual é a graça?" pergunta-lhe ele. Sua expressão muda imediatamente e Yaztromo franze a testa quando vê o olhar de preocupação em seu rosto. "Acho que deveríamos subir para que possa me contar o que o está perturbando. Presumo que algo o esteja perturbando, pois tenho certeza de que não me visitaria por qualquer outro motivo, e creio que tenha alguma coisa a ver com este infernal céu escuro!"

Quando finalmente conta a Yaztromo a história do Elfo, ele permanece sentado em sua velha cadeira de carvalho, em silêncio, o rosto tão sombrio quanto uma cova. Ele finalmente fala, suspirando a cada palavra. "Então meus piores medos se realizaram. O necromante ergueu-se. Aqueles tolos! Sua ganância pode agora trazer o fim à vida em Allansia. A menos que..." Totalmente intrigado pelos murmúrios de Yaztromo, você lhe pede para explicar. Como se descrevesse um pesadelo, Yaztromo reconta a lenda do maléfico necromante Razaak, que ameaçou Allansia há uma centena de anos.

Apesar de ele ter adquirido suas habilidades primeiro como aprendiz de um mago do Bem, Razaak foi desde cedo atraído pelo negro poder do Mal. Ele percebeu que poderia tornar-se um grande feiticeiro que, algum dia, seria capaz de fazer todos obedecê-lo. Ele não tinha desejo ou intenção de usar sua magia para ajudar Allansia, ele queria que o reino ajoelhasse a seus pés. Ele viajou para uma parte remota da Allansia oriental e lá praticou seus atos arcanos. Rapidamente progrediu através dos níveis da magia negra, passando de mero aprendiz até feiticeiro, quando finalmente seus poderes eram tão grandes que ele se tornou um necromante, tendo vivido os últimos quarenta anos na solidão. Então, Razaak enviou mensagens a todos os nobres de Allansia, exigindo que o reconhecessem como governante. Eles o ignoraram a princípio, pois ninguém jamais ouvira falar nele. Razaak ficou enraivecido e, em retaliação, trouxe peste e pestilência para as províncias dos nobres, dando-lhes até a lua cheia para que eles o reconhecessem como líder.



Muitos guerreiros ofereceram-se para tentar matar Razaak, e muitos morreram tentando. Mas um bravo homem chamado Kull teve sucesso e salvou Allansia. Ele tinha uma espada que encontrara nas Colinas Moonstone, presa à mão de um esqueleto, erguendo-se de um lago coberto de brumas, que atravessava com uma jangada. Kull ficou mesmerizado pela magnífica beleza da espada e imediatamente a quis para si. Ele a pegou e o esqueleto não fez qualquer menção de evitar seu ato, simplesmente afundando nas profundezas lamacentas do lago assim que soltou a espada.

Kull estava tão envolvido pela espada que nada mais lhe importava. Voltou com a jangada para a margem e começou a testar sua nova arma. Ele descobriu que nada poderia ferir-lhe o corte e que poderia cortar com facilidade através de uma armadura de placas de metal.

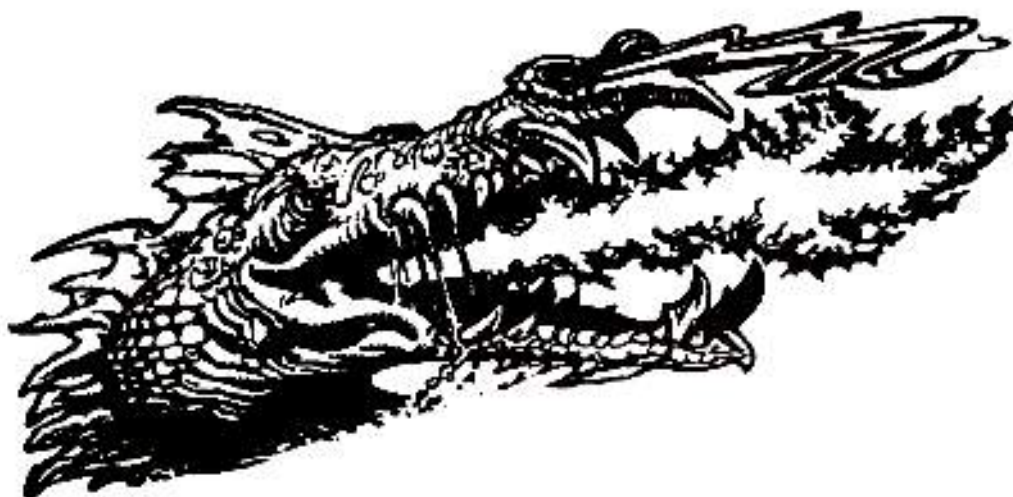
Ele não percebeu que a espada já pertencera a Razaak e que era a única arma em todo o mundo com poder para matá-lo. Razaak, para tornar-se um necromante, teve de livrar-se de todas as suas armas, mas não havia poder suficiente no mundo capaz de destruir sua espada maldita. Na tentativa de livrar-se da espada, Razaak jogou-a no lago, mas ela voltou à superfície pela mão do esqueleto. Por anos o esqueleto segurou a espada, até Kull vê-la e pegá-la para si. Então, uma volta do destino levou o invencível Kull até Razaak e este foi morto por Kull, pela espada que outrora fora sua. Mas no momento em que Razaak foi morto, a carne de Kull desgrudou-se de seus ossos e caiu numa pilha de pó em volta de seus esqueléticos pés. A magia de Razaak o condenara a uma eterna existência de pesadelo como esqueleto, incapaz de soltar a espada.

Ele pegou um manto com capuz e fugiu para as Colinas Moonstone, e diz-se que, até hoje, ele vaga constantemente pelo mesmo lago com sua jangada, segurando a espada, incapaz de descansar até que alguém a tome dele. O corpo de Razaak foi posto num sarcófago de pedra e sepultado na fissura das colinas meridionais. A cripta foi selada por um feiticeiro do Bem, que decretou que ela deveria permanecer selada por cento e dez anos, senão o necromante se ergueria com uma horda de mortos-vivos para destruir toda a vida.



"Só posso presumir", conclui Yaztromo com um profundo suspiro, "que caçadores de tesouro encontraram a cripta do necromante e, desavisados, abriram-na. Razaak deve ser destruído antes que seja tarde demais. Ah, mas vai ser muito difícil. Precisamos encontrar a espada de Razaak e vários talismãs e amuletos que o protegerão da magia do necromante...Posso confiar que você se oferece voluntariamente para esta vultosa tarefa?"

Lentamente, você assente com a cabeça, apesar de seu cérebro ainda estar tonto pela história de Razaak e do pobre Kull contada por Yaztromo. "Ótimo", continua ele. "Agora, não se preocupe quanto à espada: não vou deixá-lo tornar-se um esqueleto. Simplesmente traga-a para cá e, nesse meio tempo, chamarei algumas pessoas que podem nos ajudar. Não há tempo a perder; você deve encontrar o lago nas Colinas Moonstone. Descanse bem esta noite e parta à primeira luz do dia - a pouca que ainda há..."



AGORA, VIRE A PÁGINA

1

Você é acordado de um pesadelo, no qual criaturas mortas-vivas o atacavam com suas espadas, por Yaztromo batendo em seu ombro. "Hora de acordar, já é quase aurora", diz-lhe ele com voz sonolenta. Em vinte minutos, você está do lado de fora e montado em seu cavalo. Yaztromo sorri, sempre otimista quanto a enfrentar o perigo, e entrega-lhe uma pequena garrafa de vidro. "Poção de Cura", explica-lhe ele. "Bastante para cinco doses." (Anotar isso em sua *Folha de Aventuras*. A Poção de Cura recuperará até 4 pontos de ENERGIA a cada vez que beber uma dose.) O velho mago, então, acena-lhe enquanto galopa para longe, seguindo para leste em direção às Colinas Moonstone; à procura do Lago Perdido. Ao meio-dia, as colinas erguem-se ameaçadoramente no horizonte, flanqueando-o de norte a sul, e você se pergunta como conseguirá encontrar o lago. Ao cair da noite, você se encontra no sopé das colinas onde o Rio Prata corre para a Planície Windward em direção a Chalice. Você resolve montar acampamento ao lado do rio e acende uma fogueira para manter-se aquecido e também para afastar os muitos caçadores noturnos. A noite passa sem incidentes e, pela manhã, você acorda sentindo-se faminto. Após comer pão com queijo de sua mochila, você sobe em seu cavalo e decide que caminho seguir. Se quiser atravessar o rio e seguir para leste, entrando pelas colinas, vá para **255**. Se preferir seguir o rio para o norte, entrando pelas colinas, vá para **146**.

2

Três criaturas logo surgem em seu campo de visão e você vê que têm corpos humanos e cabeças de ratos. São cobertos, por pêlos curtos e têm longos rabos de rato; eles já sentiram seu cheiro e estão prontos para lutar. O Rato Humano da frente gira uma funda sobre a cabeça e lança uma pedra pelo túnel. Jogue um dado. Se o resultado for 1-3, vá para **133**. Se for 4-6, vá para **69**.

3

A rocha o atinge na parte de trás da cabeça e você cai, inconsciente. Um dos Rad-Hulks torce sua cabeça e quebra seu pescoço. Os Rad-Hulks consideram sua vida menos importante do que sua espada, que podem apresentar como um presente para seu mestre.

4

Sua mão estendida não consegue segurar um galho e você mergulha para a morte. Borri e Symm observam, horrorizados, mas se eles completarão a busca e conseguirão salvar Allansia é algo que você jamais poderá saber.

5

"Não vai demorar muito até que Razaak chame todos os mortos de Allansia para participarem como Zumbis de seu exército. Este será um grande dia. Estou começando a acreditar em você, mas vou fazer-lhe uma pergunta mais séria", diz Ungoth, erguendo-se de seu trono. "Quantos anos tinha o pai de Razaak quando ele morreu?" Se souber a resposta, vá para a referência correspondente à idade que Tamal tinha. Se não souber a resposta, vá para **303**.



6

Os Goblins avançam para o topo da colina, soltando enlouquecidos gritos de guerra. Você pula no lombo de seu cavalo e corre para o combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
GOBLIN Um	5	5
GOBLIN Dois	5	6
GOBLIN Três	6	5
GOBLIN Quatro	6	6

Enfrente-os um de cada vez. Se vencer, vá para **155**.

7

Quando chegam ao cume da colina, são surpreendidos pelo que vêem. Três mulheres Elfo Selvagem estão atacando um aventureiro que está ferido e de joelhos, defendendo-se desesperadamente com sua espada. As mulheres Elfo têm dentes e unhas pontiagudas e estão usando pintura no corpo. Elas erguem clavas com pedras e facas e atacam o homem com ferocidade. Se desejar ajudar o aventureiro, vá para **44**. Se preferir deixá-lo à sua própria sorte, vá para **162**.

8

Você se livra do Orc sem vida e pula de pé, com a espada na mão, para enfrentar os outros dois Orcs, que o estão atacando.

	HABILIDADE	ENERGIA
ORC Um	6	6
ORC Dois	6	5

Enfrente-os ao mesmo tempo. Ambos farão ataques separados a cada Série de Ataque, mas você terá que escolher qual dos dois atacará como num combate normal. Contra o outro jogará os dados para saber sua Força de Ataque, mas você não vai feri-lo se sua Força de Ataque for maior que a dele. Deve considerar apenas que conseguiu defender-se de seu golpe. É claro que, se a Força de Ataque dele for maior que a sua, ele o ferirá. Portanto, durante uma Série de Ataque, você pode ferir apenas um Orc, mas pode sofrer dois ferimentos. Se vencer, vá para **243**.

9

Você pousa silenciosamente no chão. Incapacitado de ver, toca o chão à sua frente com a ponta de sua espada. Descobre que o covil é muito pequeno e que, exceto por um objeto de metal que encontra no chão, está vazio. Mas só pelo toque você não consegue definir o que é. Se quiser levar o objeto de metal quando sair do covil, vá para **130**. Se preferir sair sem ele, vá para **169**.





10

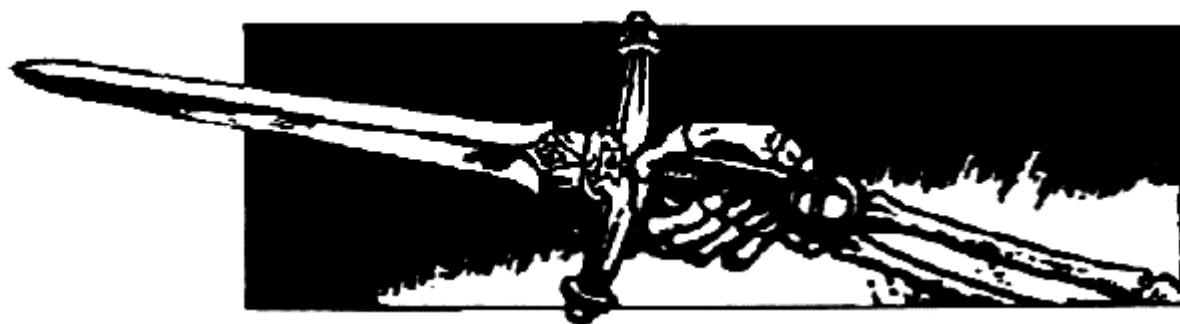
Após colocar o anel no dedo, você o esfrega, ergue-o no ar e até mesmo tenta fazê-lo funcionar, mas não consegue descobrir nenhum poder mágico nele. Você dá de ombros e pensa no que fazer em seguida. Se ainda não o tiver feito, pode experimentar o Anel do Punhal (vá para **94**) ou o Anel do Crânio (vá para **265**). Se preferir seguir para leste, saindo do Vale dos Ossos, vá para **369**.

11

Logo que mergulha em direção ao chão, um humano se materializa ao seu lado, dourado e brilhante. O Suma simplesmente sorri e diz: "Eu o salvarei agora, mas não posso mais ajudá-lo." Ele então desaparece e, para sua enorme surpresa, o Dragão Vermelho retorna e voa sob vocês, permitindo que caiam em seu dorso. Vocês três agarram-se a seu pescoço e voam para noroeste – os montadores de Dragões de Allansia. Algum tempo depois, após as Colinas Moonstone surgirem em seu campo de visão, o Dragão Vermelho plaina para pousar. Assim que desmontam, o Dragão voa, deixando-os incólumes. Você percebe que falta apenas uma hora para o pôr-do-sol e procuram por um lugar onde dormir a fim de estarem bem descansados para enfrentar seu principal adversário. Se quiser dormir entre as árvores próximas, vá para **257**. Se quiser andar até a orla das colinas e então dormir lá, vá para **28**.

12

A pedra que Symm escolhe tem as propriedades curativas necessárias para combater o toque de um Fantasma de Gelo. Seu corpo se aquece e você recupera a consciência, apenas ligeiramente enjoado com o que passou. Perca 2 pontos de ENERGIA. Symm lhe conta o que aconteceu, dizendo que os Fantasmas de Gelo desapareceram no túnel, não tendo conseguido tocar nem nele nem em Borri. Tudo está calmo e vocês prosseguem uma vez mais. Vá para **245**.



13

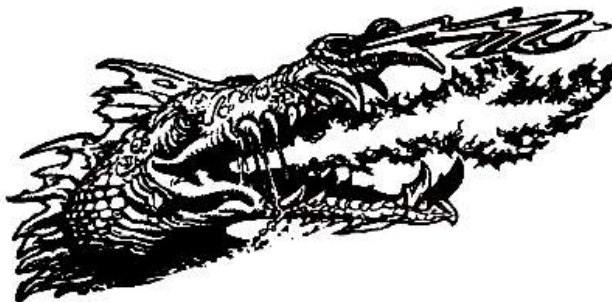
O forte veneno age rapidamente e você fica incapacitado de mover sequer um membro. Você cai da sela de cabeça no pântano e ouve as Moscas-Arpão sobrevoando à sua volta e sobre você para pôr seus ovos. Você fica gélido de terror pela perspectiva de que se passarão vários dias antes que você tenha uma morte revoltante.

14

O necromante consegue segurar com força em seu rosto e sua vida é rapidamente drenada através dos dedos dele. Você agora é um Zumbi a seu serviço e tudo está perdido.

15

Vocês abrem caminho pela densa vegetação rasteira por, aproximadamente, duas horas até que param para descansar numa pequena clareira. Você deita com a cabeça apoiada em um tronco e olha para o céu cinza chumbo, consumido por pensamentos sombrios. "Ei!" grita Borri, de repente. "Aquela árvore se mexeu! E aquela outra - vejam, bem ali!" Você olha e vê que o anel de árvores em volta da clareira está lentamente se fechando sobre vocês. Desembainham suas espadas e ficam de costas uns para os outros, tentando valentemente afastar as sufocantes árvores. Mas os Homens-Árvore são muito mais fortes e, um a um, vocês são esmagados até a morte.



16

Você esporeia seu cavalo num galope e desce a colina para fugir dos Goblins. Olha para trás e os vê atacar em selvagem perseguição. Você grita para que seu cavalo galope ainda mais rápido, enquanto pensa o caminho a seguir quando chegar ao sopé da colina. Se quiser subir a próxima colina, vá para **171**. Se quiser descer com seu cavalo para o vale à esquerda, em direção a uma pequena floresta, vá para **100**.

17

A manhã passa e vocês ainda não encontraram o túnel. Perca 1 ponto de SORTE. "Eu voto que retomemos e sigamos para o norte. Se continuarmos seguindo para o sul, chegaremos à Planície de Bronze e poderíamos ter voado até lá", diz Borri com um raro tom de seriedade. Symm concorda com Borri e você resolve aceitar a decisão deles. Seguem sua própria trilha de volta para norte e, ao final da tarde, estão de volta aonde começaram. Uma vez mais, de bom humor, Borri faz uma piada sobre a viagem perdida, mas nem você nem Symm estão inclinados a rir. Sem parar para descansar, seguem para o norte. Vá para **30**.

18

Você vislumbra a figura novamente, correndo de uma árvore para detrás de outra. É um pequeno humanóide, com não mais de um metro de altura. Ele olha em volta, pára de correr e começa a caminhar em sua direção. Você nota que ele tem pele escura, orelhas pontudas e olhos de gato. E também tem asas. Exatamente quando está pensando por que não voou para longe de você, uma pesada rede cai sobre sua cabeça e a figura, parecida com um menino, começa a gargalhar por você ter caído em sua armadilha. Quando cai no chão, se dá conta de que deve ter sido preso pelas Fadas Negras, as mais maléficas de todas as pequenas criaturas. Do chão, você olha para cima através de uma confusão de rede e vê mais três Fadas Negras sobrevoando-o. Elas pousam e, em menos de um minuto, você está preso pelas mãos e pelos pés. Esvaziam sua mochila e levam tudo o que há nela, inclusive a Poção de Cura de Yaztromo. Levam também sua espada. Elas então começam a se divertir colocando insetos em suas roupas e lesmas em sua boca, mas acabam ficando entediadas com seus próprios jogos e voam para longe com seu espólio, deixando-o à mercê de todos os predadores. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **42**; se for azarado, volte para **224**.



19

Você encontra uma pequena caixa de madeira em meio às roupas do Troll. Se quiser abrir a caixa, vá para **188**. Como alternativa, você pode examinar a carroça (vá para **366**) ou seguir em frente, deixando a caixa e a carroça para trás (vá para **40**).



20

Você consegue fechar a tampa antes que o Rad-Hulk consiga impedi-lo, e a caverna fica mergulhada em total escuridão. Mas, para seu horror, ainda pode ouvir os passos pesados dos imbecis Rad-Hulks, conforme avançam em sua direção. Uma vez trazidos à ação pela luz, permanecem animados por pelo menos uma hora. Você agora terá que enfrentá-los em séria desvantagem por estar no escuro.

	HABILIDADE	ENERGIA
RAD-HULK Um	10	5
RAD-HULK Dois	10	6

Enfrente-os um de cada vez, mas reduza 2 pontos de sua Força de Ataque durante cada Série de Ataque por estar lutando no escuro. Se vencer, você pode andar na escuridão até seu cavalo (vá para **235**) ou abrir a caixa novamente (vá para **82**).

21

Não demora muito para que você esteja novamente seguindo ao longo da floresta. Se quiser entrar na floresta, vá para **215**. Se preferir seguir em direção a Stonebridge, vá para **363**.

22

Symm e Borri são mais uma vez vitoriosos e seu respeito por eles como espadachins continua a crescer. O exame dos corpos revela uma bolsa de nozes, uma funda e algumas pedras para serem lançadas. Borri pede para ficar com a funda e as pedras, enquanto Symm cheira as nozes. "Elas parecem cheirar bem", diz ele. Se quiser comer as nozes, vá para **342**. Se preferir seguir logo pelo túnel, vá para **279**.

23

A porta da cabana parece ter sido arrombada e você vê duas flechas quebradas alojadas no meio da porta. Examina-as e vê que são do tipo usadas pelos Goblins. Um grupo de ataque deve ter pego o caçador de peles. Você anda pela cabana e examina os três aposentos. Encontra uma faca de caça ainda presa aos dedos do caçador morto, mas os Goblins levaram todo o resto. Você guarda a faca no cinto e enterra o caçador de peles antes de montar novamente em seu cavalo e seguir em frente. Vá para **53**.

24

Sem que você nem mesmo tenha tempo para pensar sobre isso, o sangue Camaleonite aciona um novo mecanismo de defesa em seu corpo. Sua pele torna-se verde-escuro como o limo no fosso e, de repente, o Gargantis perde-o de vista, errando o alvo com suas garras, apesar de ainda poder sentir sua presença. Mas Symm e Borri distraem-lhe a atenção disparando duas flechas no torso gigantesco. O Gargantis uiva de dor, apesar de as flechas mal penetrarem-lhe o couro rijo. O Gargantis, porém, tem seu próprio mecanismo de defesa e, em reação à dor, uma glândula emite ondas de energia mental de poder intenso. Se estiver usando um cristal translúcido numa corrente de ouro em volta de seu pescoço, vá para **193**. Senão estiver usando o cristal, vá para **307**.

25

Você ergue a tampa do baú com aponta de sua espada e recua. Dois grandes ratos negros imediatamente saltam do baú e correm em sua direção. Com um golpe certo de espada, você corta um deles ao meio, mas o segundo imediatamente pula sobre sua perna. Se estiver usando armadura, vá para **192**. Se suas pernas não estiverem protegidas, vá para **312**.

26

Tão logo se senta na cadeira, barras de ferro cruzam-se sobre seus braços e colo, impossibilitando-lhe de qualquer movimento. Uma voz sibilante soa da boca acima da sua cabeça: "Qual é o seu número?" Se estiver usando uma etiqueta de identificação, vá para a referência igual ao número inscrito nela. Senão tiver uma etiqueta de identificação, vá para **136**.

27

Os poderosos braços do Demônio contraem-se em volta de seu peito e espremam a vida para fora de seu corpo. O Demônio, então, vai embora, contente por ter encontrado outra fonte de nutrientes com que alimentar a terra de sua amada floresta.

28

Vocês alcançam as colinas em menos de vinte minutos e logo encontram uma pequena caverna na qual se abrigam. Você dorme e acorda pouco depois da aurora (acrescente 2 pontos à sua ENERGIA). O céu está pesado e cinzento como sempre e ao sair da caverna, você nota que toda a grama em volta está morta e que as árvores parecem crestadas e enegrecidas. "Não podemos estar longe da fissura", diz Borri quando se junta a você. "É só seguir seu nariz." "Posso sentir o vapor fedorento daqui", concorda Symm ao emergir da caverna. "Vamos, sigam-me." Quando Symm começa a subir a colina, Borri o chama para que possa ver uma figura encapuzada que anda em direção à caverna. Se quiser esperar para ver quem está se aproximando, vá para **167**. Se preferir seguir Symm, vá para **313**.

29

Ao descer uma das últimas colinas antes de chegar ao lago, você nota uma caixa de ferro enferrujado na base de uma árvore. Se quiser abri-la, vá para **205**. Se preferir seguir na direção do lago, vá para **339**.



30

Algum tempo depois, vêem uma pequena colina ao longe e decidem dar uma olhada nela, já que é a única coisa diferente em quilômetros de terra plana. Quando se aproximam, você vê o que parece ser a entrada de um túnel e mal consegue acreditar em seus olhos. "De quem foi a idéia de vir para o sul?" pergunta Borri num tom brincalhão. Vocês descarregam o balão e escondem-no, junto com a cesta, na entrada do túnel. Soltam o boi, apesar de ele parecer relutante em afastar-se, ficando mais contente em pastar na succulenta grama. Quando entram no túnel, o irrepreensível Anão fala: "Não consigo ouvir nada. Pensei que estes túneis deveriam uivar." "Vamos esperar até estar lá dentro, seu bufão baixinho e gordo", gargalha Symm. "Talvez quando virmos o Gargantis, você comece a uivar!" Vocês desembainham suas espadas, acendem as tochas que trouxeram com vocês e descem atentos pelo túnel. Cinco minutos depois, chegam a uma bifurcação. Se quiser virar para a esquerda, vá para **222**. Se quiser virar para a direita, vá para **90**.

31

Você espia na escuridão do covil do Gato do Inferno, mas não consegue enxergar nada. Deitando no chão e usando a espada, só consegue tocar no fundo a uns dois metros abaixo. Se quiser saltar no covil, volte para **9**. Se preferir descer pelo estreito túnel oposto, vá para **297**.

32

O queijo está duro e seco, mas ainda é nutritivo. Acrescente 2 pontos à sua ENERGIA. Depois de terminar de comer, você resolve que caminho seguir. Se quiser continuar cavalgando em direção à floresta, vá para **203**. Se preferir seguir para leste, subindo a colina, vá para **280**.

33

Assim que passa o topo da colina, sua pergunta é rapidamente respondida. O fio de fumaça ergue-se das brasas fumegantes de uma cabana de madeira queimada até o chão. Um velho mineiro com uma flecha no estômago encontra-se imóvel, apoiado contra um barril. Há um machado ao lado dele. Se quiser ver se ele ainda está vivo, vá para **52**. Se preferir seguir para leste, vá para **261**.



34

Uma vez passada a Floresta de Darkwood, vocês sobrevoam a orla ocidental das Colinas Moonstone, por onde passaram há dois dias. Você relembra os perigos pelos quais passou, sem esquecer de Kull e sua espada amaldiçoada, mas o pacífico vôo no balão enche-o de esperança. Mais ou menos uma hora depois, Borri aponta para baixo e diz: "Eis no horizonte a Floresta das Aranhas. Vai ser um pouso difícil, mas se é aqui que pretende descer, farei o melhor possível." Se ainda quiser pousar na floresta, vá para **99**. Como alternativa você pode pedir a Borri para ir ou para as Terras Planas Ocidentais (vá para **135**) ou para a Planície de Bronze (vá para **210**).



35

"Sim, Porto Blacksand é uma cidade de ladrões", continua Ungoth. Você solta um suspiro de alívio e se prepara para a próxima pergunta. "Como bem sabe, Razaak já assegurou o apoio de todos os Trolls de Allansia. Nossos amigos, os Trolls, têm alguns hábitos peculiares, e o mais ridículo deles é seu deleite em comer orelhas de Hobbits, principalmente em competições. Qual é o recorde para o maior número comido de uma só vez?" A imagem do espetáculo nojento invade sua mente e você sente dificuldade em se concentrar na resposta. Porém, se a souber, vá para a referência que equivale ao recorde atual. Senão souber a resposta, vá para **303**.

36

Incapaz de novamente dormir bem, você passa uma noite sem descanso pensando sobre a tarefa que tem à frente. Assim que há luz bastante para enxergar, você monta em seu cavalo e segue outra vez para leste. Você sobe a colina mais alta para conseguir uma melhor visão e mal pode acreditar em seus olhos. Um lago, a não mais de duas horas a cavalo de onde você está, repousa num vale a sudoeste. Com alma e determinação renovadas, você esporeia seu cavalo na direção dele. Vá para **178**.

37

Após cruzar o Rio Bagre, vocês logo deixam a Floresta de Darkwood para trás. As Planícies Pagãs estendem-se à sua frente e você se pergunta se o cemitério fica mais perto de Mirewater ou de Stonebridge. Se quiser cavalgar em direção a Mirewater, vá para **95**. Se quiser ir na direção de Stonebridge, vá para **142**.

38

O bastão pode afetar somente um ser de cada vez. Se espera usar o bastão contra o Gargantis, deve libertar mentalmente a criatura que paralisou anteriormente. Você o usou contra:

Um coelho?	Vá para 311
Um falcão?	Vá para 122
Um javali?	Vá para 368

39

Mantendo a mão firme nas rédeas, você consegue permanecer sobre a sela. De repente, uma criatura de aparência maléfica se materializa como por mágica para emboscá-lo. Vá para **239**.

40

O túnel logo termina numa bifurcação. Olhando para a direita, você vê que ele continua em frente até onde você enxerga. Para a esquerda, você vê que ele logo termina num beco sem saída. Há alguma coisa ou alguém no chão do beco e você pode ouvir o inconfundível som de ratos. Se quiser ir para a esquerda, vá para **202**. Se quiser ir para a direita, vá para **315**.



41

Você abre a tampa da garrafinha, caminha até o Zumbi e joga a água em cima dele. Ela carcome o ser como se fosse ácido, fazendo com que se erga fumaça de sua carne. Jogue um dado. Se o resultado for 1-5, vá para **373**. Se for 6, vá para **74**.

42

Você luta por quase uma hora com suas amarras, mas nenhuma criatura sem piedade percebe seu cheiro. Luta até conseguir libertar uma das mãos e soltar seus pés. Seus pulsos estão machucados e sangrando. Perca 1 ponto de ENERGIA e também 2 pontos de HABILIDADE por ter perdido a espada. Por sorte, seu cavalo não andou para muito longe e você logo está de volta à sua sela, galopando para leste pelo atalho. Vá para **150**.

43

Você pausa no chão com um baque e tenta dobrar o balão antes que o furacão o pegue. É quase impossível ficar em pé em meio ao vendaval, mas você luta da melhor maneira possível. Você põe pedras sobre a lona no chão e então deita-se sob a proteção das pedras. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **132**; se for azarado, vá para **201**.

44

Cada um enfrentando uma Elfo Selvagem, vocês partem para o combate.

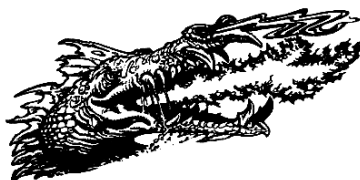
ELFO SELVAGEM HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Se vencer, vá para **212**.

45

Você fica ao lado da caixa de metal, temendo uma armadilha, e então ergue a tampa com a espada. A caverna é imediatamente banhada por uma brilhante luz branca, que cintila da caixa e é tão intensamente brilhante que fere seus olhos. Com os olhos semicerrados, você vê que não está sozinho. Animados pela luz, dois Rad-Hulks movem-se pesadamente em sua direção vindos do fundo da caverna. Eles não têm pêlos mas uma pele amarela com veias pulsantes e protuberantes correndo por seus corpos. Apesar de cegos, eles podem sentir o calor de seu corpo e movem-se para tocá-lo. Você vai:

Tentar fechar a tampa da caixa?	Vá para 372
Virar-se e fugir?	Vá para 395
Enfrentar os Rad-Hulks?	Vá para 143



46

O queijo está seco e duro, mas ainda assim é nutritivo. Acrescente 2 pontos à sua ENERGIA. Depois de ter terminado de comer, você resolve para onde seguir. Se quiser continuar para leste, vá para **280**. Se preferir descer a colina e seguir para o norte em direção a uma pequena floresta que vê no vale, vá para **203**.



47

Não há ninguém em toda Allansia que já tenha sobrevivido ao toque enregelante de um Fantasma de Gelo uma segunda vez e você não é nenhuma exceção. Vá para **357**.

48

Jella fala a verdade e imediatamente alguns de seus ferimentos começam a curar-se diante de seus olhos. Jogue um dado e acrescente 2 ao resultado obtido. Acrescente este total a seus pontos de ENERGIA. Após contar a Jella brevemente sobre sua busca, ela o avisa de que há muitas Feras de Pedra nas colinas e que você deve ter cuidado. Você agradece e diz-lhe adeus antes de seguir para oeste. Vá para **382**.

49

Você tira um cochilo leve (acrescente 1 ponto à sua ENERGIA) até que é acordado pelo grito de Symm. "Vejam! Um ponto no céu, bem ali! E está se movendo em nossa direção!" Você se levanta e perscruta o ponto para o qual Symm aponta e, de repente, sente seu coração afundar. Vá para **152**.

50

Após encaixar as duas metades do bastão, resolve descobrir se ele tem alguma propriedade mágica. Você o bate no chão, mas nada acontece. Finalmente, aponta-o para um coelho que corre e vê, para sua grande surpresa, que o coelho estancou onde estava. Caminha até ele e descobre que está totalmente paralisado. Você agora tem um Bastão de Paralisia à sua disposição. Acrescente 1 ponto à sua SORTE. Com o ânimo revigorado, você sai da floresta e segue para nordeste, em direção a Stonebridge. Vá para **234**.

51

Tateando no escuro, você descobre que o aposento é muito pequeno e está completamente vazio. Vira-se para sair da câmara quando, de repente, a porta é fechada com um estrondo. Você ouve as trancas serem travadas e alguém gargalhar. Bate na porta com os punhos, mas em vão. Você está preso em total escuridão. Senta-se no chão frio e aguarda, na esperança de que Borri e Symm possam salvá-lo. Na verdade, eles vêm mesmo para salvá-lo, mas encontram um fim prematuro no túnel. Com o passar das horas, você pode apenas contemplar a morte pela fome e a perdição que agora aguarda Allansia.

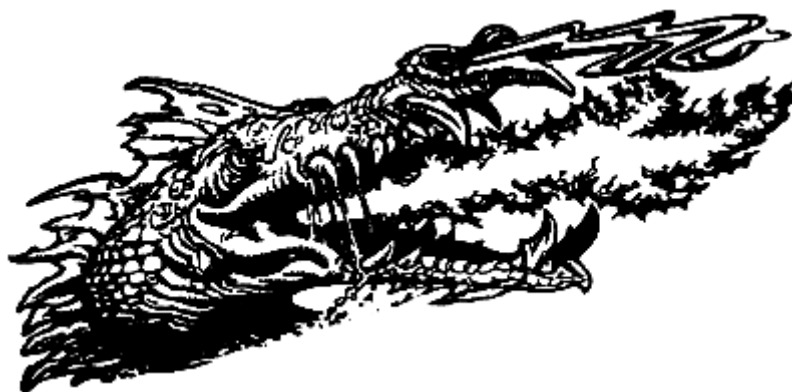


52

Você pressiona o ouvido contra o peito do velho. Ele está vivo, mas por um fio. Você tenta lhe dar água do barril, mas ele tosse e geme e não consegue beber por causa do ferimento no estômago. Lentamente, os olhos dele se abrem um pouco e ele começa a sussurrar com dificuldade: "Orcs... quatro deles... levaram meu ouro e minha comida... seguiram para leste... cuidado com emboscada... veja dentro do barril... pegue a..." Mas ele jamais termina a sentença e suas últimas palavras ficam perdidas em meio a seu último suspiro. Após enterrar o velho, você resolve esvaziar o barril de água, mas não antes de beber um pouco. Acrescente 1 ponto à sua ENERGIA. Quando investiga o barril vazio, nota que ele tem um fundo falso. Consegue abri-lo com a espada e encontra uma pepita de ouro no valor de 10 Moedas de Ouro, uma faca, uma garrafinha de líquido claro etiquetada como "Água Benta" e um cristal translúcido pendendo de uma corrente de ouro. Após pôr a pepita e a garrafinha em seu bolso, a faca em seu cinto, você examina o estranho cristal. Se quiser pôr a corrente em volta do pescoço, vá para **352**. Se preferir deixá-la para lá e seguir para sudoeste a fim de evitar os Orcs, vá para **137**.

53

Duas horas depois, você está nas profundezas das colinas. Olha para o sombrio céu cinzento, procurando por matadores alados que possam descer para tacá-lo. Não há nenhuma criatura voadora à vista, mas um silêncio enervante detona um calafrio em sua medula. De repente, seu cavalo relincha e empina. Jogue dois dados. Se o resultado for igual ou menor que o de sua HABILIDADE, volte para **39**. Se for maior, vá para **298**.



54

Felizmente, você não é confrontado por nenhuma criatura e consegue seguir seu caminho pelos túneis. Vá para **279**.

55

Symm despacha o adversário instantes após você ter feito o mesmo com o seu. Vocês entram na cabana, mas não encontram sequer sinal de Yaztromo. Symm olha em volta e diz: "Houve uma luta aqui e parece que o velho mago foi arrastado para a floresta. Será fácil seguir sua trilha." Você se pergunta por que Yaztromo não usou a magia contra seu raptor, mas não fala de seus temores para Symm. Quem ou o que quer que tenha forçado Yaztromo a entrar na floresta deve ser realmente muito poderoso. Sem mais delongas, vocês soltam os cavalos e seguem para o norte, com Symm partindo na frente. Vá para **377**.



56

Nenhum Fantasma do Gelo aparece quando passam pelas estátuas e vocês seguem o túnel quando ele vira para a direita. Em poucos minutos, ouvem mais barulhos à frente mas, desta vez, parece o rosnado profundo de uma imensa fera. Vocês caminham até onde o túnel se abre numa plataforma próxima ao fundo de um profundo fosso. Um odor fétido de limo apodrecido enche suas narinas; o fedor vem da gosma visguenta que cobre o fundo do fosso logo abaixo da plataforma. Duas pernas, verdes e escamosas, erguem-se do limo e seus olhos seguem-nas até em cima, vendo um imenso torso que termina numa cabeça retorcida de boca entreaberta cheia de dentes longos e pontiagudos. No centro da testa, você vê um chifre branco e espiralado. Apesar de o Gargantis enxergar mal, ele sente sua presença e tenta alcançar a plataforma com sua gigantesca mão cheia de garras. Você salta para trás, para a segurança do túnel e longe das garras do Gargantis. Diz a Symm e Borri que pretende entrar no fosso cheio de limo enquanto eles disparam flechas para distrair o Gargantis. Decidido o plano, você desembainha a espada e mais uma vez caminha até a plataforma. O Gargantis solta um rugido de dar medo e salta sobre vocês com suas garras. Se tiver se besuntado com sangue Camaleonite, volte para **24**. Se não o tiver feito, vá para **349**.



57

A pedra passa sibilando por sua cabeça, errando por milímetros. Sem parar para olhar para trás, você sai correndo da caverna até onde está seu cavalo. Vá para **235**.

58

Você está fraco demais para correr. Percorre, tropeçante, os túneis o mais rápido que pode, mas não alcança os degraus em tempo. Você salvou Allansia da perdição eterna, mas à custa de sua vida.

59

Vocês passam por uma pequena colina e você vê o que parece ser a entrada de um túnel. Muito excitado, você fala para Borri pousar e ele imediatamente solta o ar do balão. Vocês descem suavemente até que Borri lhes avisa para se segurarem com força pois estão para pousar. A cesta bate no chão com um baque surdo e rola, mas ninguém sai ferido. Todos estão animados e começam a rir quando tentam se soltar uns dos outros. Dobram o balão vazio e escondem-no, junto com a cesta, na entrada do túnel. "Esperemos que o Gargantis não seja apenas uma lenda", diz Symm, "apesar de que mais tarde possa me arrepender de ter dito isto!" Desembainham suas espadas, acendem as tochas que trouxeram e descem cautelosamente o túnel. Cinco minutos depois, chegam a uma bifurcação. Se quiser seguir para a esquerda, vá para **222**. Se quiser seguir para a direita, vá para **90**.

60

Você consegue manobrar seu cavalo para que consiga enfrentar os Goblins um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
GOBLIN Um	5	5
GOBLIN Dois	5	6
GOBLIN Três	6	5
GOBLIN Quatro	6	6

Se vencer, vá para **116**.

61

Na outra ponta da fissura, você encontra uma alavanca projetando-se do muro de pedra. Se quiser baixar a alavanca, vá para **321**. Como alternativa, você pode fazer o que Symm sugeriu e esgueirar-se pela abertura no muro (vá para **347**).

62

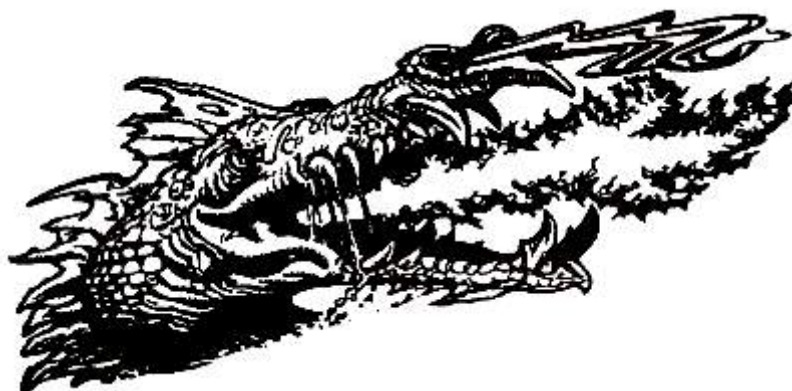
Você vê o Orc em tempo de evitar seus braços esticados. Ele pousa pesadamente no chão, solta palavrões em Orc e grita para os outros se aproximarem. Você está cercado, mas tem a vantagem de estar a cavalo.

	HABILIDADE	ENERGIA
ORC Um	6	5
ORC Dois	6	6
ORC Três	6	5

Enfrente-os um de cada vez. Se vencer, vá para **243**.

63

Você sabe que a vila de Mirewater é habitada por uma aça de Anões do mal que estão em permanente conflito com os Anões de Stonebridge. Ao se aproximar da vila e sem conseguir encontrar o cemitério, você pergunta se é sábio continuar para oeste. Você pára seu cavalo para conferir com Symm. "Com certeza o cemitério assombrado deve ser perto de Mirewater", argumenta Symm. "Vamos continuar." Se desejar continuar seguindo para oeste, vá para **286**. Se preferir passar ao largo e seguir para Stonebridge, volte para **21**.



64

Você pega a mão cheia de água e a joga sobre a vasa. O vapor que se ergue fica rapidamente mais denso e enche o fundo da fissura com uma nuvem de gás venenoso, causada por uma reação química. Você começa a tossir incontrolavelmente e seus olhos enchem-se de lágrimas. Descobre-se incapacitado de respirar e logo cai no chão, silencioso.

65

Um exame nas bolsas de lona dos Goblins, e você arrecada 2 Moedas de Ouro, um pedaço de queijo bolorento e um espelho quebrado numa moldura de prata. Você guarda o ouro e o espelho e examina o queijo. Se quiser comê-lo, volte para **32**. Se preferir jogá-lo fora, pode continuar cavalgando em direção à floresta (vá para **203**) ou quiser seguir para leste subindo a colina (vá para **280**).

66

O feitiço Hamakeiano é lançado e uma barreira invisível se forma à sua volta. Centenas de insetos voam para a barreira, até que você é coberto por um domo negro. Mas, frustrado, Razaak dispensa os insetos para usar feitiçaria ainda mais poderosa contra você. Se estiver carregando o Defensor, vá para **271**. Senão estiver carregando este item, vá para **209**.

67

Ao final do vale, você é novamente forçado a subir as colinas, mas o restante do dia passa sem maiores incidentes. Quando a noite cai, você pensa onde acampar. Ao longe, vê o brilho do que lhe parece ser uma fogueira, mas está escuro demais para que consiga ver quem está sentado ao lado do fogo. Se quiser cavalgar até a fogueira, vá para **183**. Se preferir passar a noite entre os pedregulhos próximos, vá para **399**.

68

Após galoparem ao longo da floresta por mais dois quilômetros, vocês encontram a cabana de madeira postada contra as árvores. Amarram seus cavalos a umas árvores próximas e então caminham cautelosamente até a porta aberta. Mas, em vez de serem saudados por seu velho amigo Yaztromo, dois esqueletos usando mantos surgem à porta. Eles têm cintilantes olhos vermelhos que brilham sombriamente e você percebe que estão sob o controle de outra força. Devem ser Servos Demoníacos, recrutados por Razaak. Os dois Servos sem alma avançam com rapidez, prontos para pegar a lâmina afiada de suas espadas com as mãos nuas. Você se afasta de Symm para permitir-se mais espaço de manobra contra um dos Servos.

	HABILIDADE	ENERGIA
SERVO DEMONÍACO	8	7

Enfrente o Servo normalmente, mas se você vencer duas Séries de Ataque consecutivas, o feitiço que anima o corpo dele será quebrado e ele cairá numa pilha de ossos. Se você vencer, volte para **55**.





69

A pedra afiada passa voando por sobre sua cabeça sem causar-lhe danos. Antes que o Rato Humano tenha tempo de recarregar a funda, você se aproxima para enfrentá-lo com sua espada, enquanto Borri e Symm cuidam dos outros dois.

RATO HUMANO

HABILIDADE 5

ENERGIA 6

Se vencer, volte para **22**.

70

Quando se aproxima da pilha de ossos, você é assaltado por uma saraivada de ossos, lançados freneticamente por um homenzinho. Se quiser atacá-lo, vá para **134**. Se preferir chamá-lo e dizer-lhe que não pretende lhe fazer nenhum mal, vá para **343**.

71

Quando vocês esporeiam os cavalos em direção aos Anões, ambos disparam suas bestas. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **126**; se for azarado, vá para **378**.

72

Os corpos vaporosos dos Fantasma de Gelo se aproximam rápido, mas você consegue evadir-se deles; Symm e Borri também conseguem evitá-los. Vocês os observam desaparecer pelo túnel e tudo fica novamente em silêncio. Sempre preocupados em encontrar mais Fantasma de Gelo, vocês seguem pelo túnel. Vá para **245**.

73

Você logo está fora do atalho, galopando para leste. Vá para **150**.

74

O Zumbi cai no chão e não mais se move. Você examina seus trapos rapidamente e não encontra nada de interessante além de cinco velas negras. Mas, em volta do pescoço dele, você encontra uma etiqueta de identificação de cobre com o número 283 impresso. Você a remove e põe a corrente enferrujada em torno de seu próprio pescoço. Se ainda quiser continuar andando por este braço do túnel, vá para **217**. Se preferir retornar até a bifurcação em **T** e pegar o outro braço do túnel, vá para **199**.

75

Você não se sente diferente com o talismã em volta do pescoço, nem tampouco descobre se ele tem algum poder mágico. Você resolve não desperdiçar mais tempo e segue para a torre de Yaztromo. Vá para **304**.

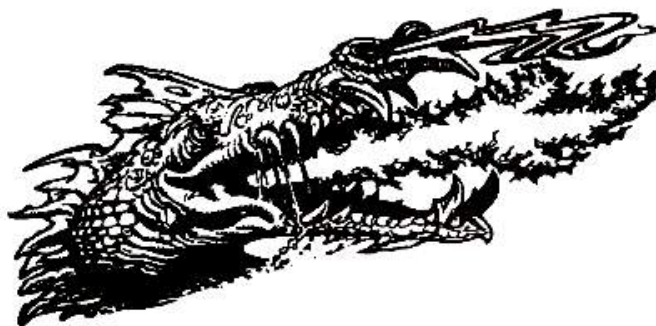


76

A cor das bochechas do velho repentinamente desaparece. Ele se vira e sai correndo o mais rápido que suas pernas podem levá-lo. Você grita para que pare, mas ele ignora seus gritos. "Deixe pra lá", diz Borri. "Ele certamente deve ser um dos seguidores de Razaak. Vamos, temos que continuar em frente." Seguindo Symm colina acima, você não consegue evitar a sensação de que foi um erro não dizer a verdade. Vá para **313**.

77

Quando seu cavalo chega ao topo da colina, ele está resfolegando muito, obviamente exausto demais para continuar seguindo a galope. Você olha e vê muitas rochas e pedregulhos em volta. Você desmonta com rapidez e começa a empurrar rochas e pedregulhos colina abaixo, em direção aos Goblins que avançam. Jogue um dado e reduza 2 do total obtido para determinar quantos Goblins você atingiu. Se tiver nocauteado um Goblin ou mais, vá para **213**. Se não conseguir nocautear nenhum, volte para **6**.



78

Borri fica entediado de tentar abrir a parede e resolve sentar-se no chão. Assim que ele se apóia na parede, um pequeno quadrado é pressionado e, ao mesmo tempo, a seção da parede oposta a ele se abre. Symm balança a cabeça, atônito, e diz: "Confie no Anão preguiçoso para resolver nosso problema. Mas não deveríamos reclamar de sua sorte quando ela está a nosso favor." Segurando sua tocha diante dele, Symm dá uma olhada na nova passagem e diz que não consegue enxergar nada, pois o corredor vira para a esquerda, mas que consegue ouvir um barulho enervante, como o som de ossos sendo mascarados por uma criatura grande. Se quiser investigar, vá para **269**. Se preferir voltar até a bifurcação para seguir pela outra passagem, vá para **222**.

79

À sua frente, vocês ouvem um som retumbante, como o de rodas rolando sobre o chão rochoso. Uma figura empurrando um carrinho cheio de ossos lentamente surge das sombras. É uma criatura feia e musculosa, com braços longos que terminam em garras afiadas. Ela baba e a boca é cheia de longos dentes protuberantes semelhantes a presas. Ao vê-los, o Troll das Cavernas rosna, solta o carrinho e avança em sua direção com a clava erguida.

TROLL DAS CAVERNAS

HABILIDADE 8

ENERGIA 9

O Troll das Cavernas ataca você, mas Symm (HABILIDADE 10) e Borri (HABILIDADE 9) também podem atacar o Troll. Portanto, são três ataques contra o único do Troll. Se vencer, volte para **19**.



80

Tão logo toca a tampa do baú, você ouve o som de pés vindo de dentro - um som arranhado semelhante ao produzido por um roedor. Se ainda quiser erguer a tampa do baú, volte para **25**. Como alternativa, você pode quebrar o globo, se ainda não o tiver feito (vá para **367**) ou sair da caverna (vá para **386**).

81

Cerca de uma hora depois, uma figura amortalhada sai da fissura envolta em manto negro e esfarrapado, carregando um cajado negro. A figura olha de um lado a outro, e você vê que a cabeça é de um esqueleto, mas com brilhantes olhos vermelhos. "Um Servo Demoníaco", você sussurra. "Cuidarei dele com minha espada." Sem sentir qualquer perigo, o Servo Demoníaco cai de joelhos e começa a entoar um ritual ao inclinar-se. Você aproveita sua chance e corre até ele com a espada em punho. Totalmente sem medo, ele combate seu golpe com as mãos nuas, deixando-o surpreso pela força sobrenatural.

SERVO DEMONÍACO

HABILIDADE 8

ENERGIA 7

Enfrente o Demônio Menor normalmente, mas se vencer duas Séries de Ataque consecutivas, o feitiço que anima-lhe o corpo será quebrado e ele se desfará num monte de ossos. Se vencer, vá para **93**.

82

A caverna é de novo banhada pela luz tão logo você ergue a tampa da caixa. Você explora o fundo da caverna e encontra um engradado de madeira. Se quiser abri-lo, vá para **295**. Se preferir voltar até onde está seu cavalo, vá para **235**.

83

Ao cair, você consegue pegar a espada e imediatamente inicia-se o combate.

HOMEM-MACACO

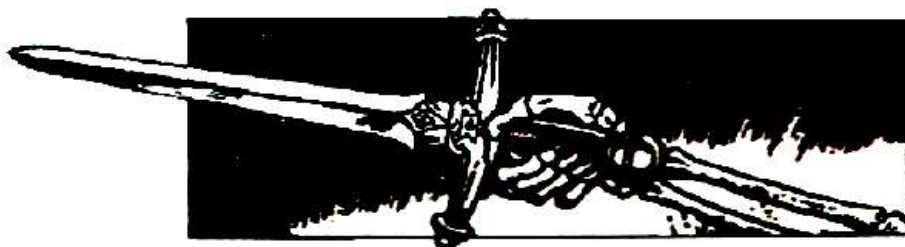
HABILIDADE 8

ENERGIA 7

Após três Séries de Ataque, vá para **254**.

84

Você sabe exatamente o que fazer para destruir completamente o necromante. Tira o chifre branco de seu manto e enfia-o no peito de Razaak. Um grito de gelar o sangue quebra o silêncio da cripta e, dentro de segundos, no local onde Razaak caiu nada mais resta a não ser pó. A bruma se desfaz e você vê o grande sarcófago de pedra no qual Razaak esteve por mais de cem anos. Se quiser olhar dentro do sarcófago, vá para **390**. Se preferir deixar a cripta o mais rápido que puder, vá para **233**.



85

Você cai num buraco escondido, feito pelo caçador de peles que costumava viver na cabana. Jogue um dado e reduza o resultado de sua ENERGIA. Com o corpo dolorido e arranhado, você sai do buraco. Volte para **23**.

86

Você não sabe, mas o escaravelho de ossos é um Amuleto de Má Sorte. Perca 3 pontos de SORTE. Seu anterior dono o encontrou apenas três dias antes de sua morte. Não encontrando mais nada de interessante, você caminha até o outro braço do túnel. Vá para **315**.

87

Você explora a parte de trás da caverna e encontra um engradado de madeira. Se quiser abri-lo, vá para **295**. Se preferir voltar até onde está seu cavalo, vá para **235**.

88

Você cambaleia na borda do fosso, mas consegue manter seu equilíbrio. Antes que o Gargantis tenha tempo de atacá-lo novamente, Symm e Borri distraem-lhe a atenção disparando flechas em seu torso gigantesco. O Gargantis solta um rugido, apesar de as flechas mal tocarem-lhe o couro rijo. Mas ele tem um mecanismo de defesa instintivo que é acionado pela dor. Uma glândula em seu pescoço emite ondas de energia mental de intenso poder. Se você estiver usando uma corrente de ouro com um cristal translúcido no pescoço, vá para **193**. Senão estiver usando um cristal, vá para **307**.

89

Se quiser prender seu cavalo a uma árvore e seguir pela densa vegetação rasteira a fim de encontrar o covil do Demônio, vá para **319**. Se preferir sair da floresta o mais rápido possível, vá para **168**.



90

O túnel serpenteia várias vezes e suas tochas lançam sombras sinistras nas toscas paredes. De repente, ouvem passos marchando em sua direção e se preparam para o combate. Seis horrendas criaturas muito parecidas com uma mistura de Orc e Troll, com orelhas grandes e dentes semelhantes a presas, surgem marchando. Elas têm cabelos longos e rebeldes, enfeitados com ossos, e suas armaduras são de placas de metal grandes com pontas e tachas protuberantes. Os Doragar são guerreiros enlouquecidos que se aproveitam de qualquer oportunidade para infligir ferimentos com suas armas cruéis. Cada um de vocês escolhe dois oponentes, e vocês entram em combate.

	HABILIDADE	ENERGIA
DORAGAR Um	9	9
DORAGAR Dois	10	9

Se vencer, vá para **144**.



91

Você rapidamente acende a vela, sabendo que tem menos de uma hora para salvar-se de um destino terrível. Freneticamente, à luz da vela, começa a procurar por belladonna, a única planta conhecida capaz de curar a doença. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **335**; se for azarado e não conseguir encontrar a planta, vá para **317**.

92

Apesar de não serem perturbados durante a noite, um Elvin voa silenciosamente sobre seu acampamento e rouba três itens de sua mochila (risque três itens de sua Lista de Equipamentos). Sem ser detectada, a criaturinha travessa se afasta com suas prendas e pela manhã você descobre o roubo inexplicável. Intrigados, vocês seguem em direção a Stonebridge. Em uma hora, alcançam uma ponte que cruza um riacho límpido e entram em Stonebridge. Encontram dois Anões seus conhecidos andando pela rua e perguntam-lhes onde podem encontrar Borri. "No estábulo na outra ponta da vila", respondem em uníssono. Vocês desmontam e puxam seus cansados cavalos pela vila, acenando a alguns Anões que você reconhece. Batem na porta do estábulo e são saudados por um sorridente Anão com salientes maçãs vermelhas e uma longa barba. "Olá!" diz ele, contente. "Meu nome é Borri e vocês devem ser os amigos de Yaztromo. Cuidarei de seus cavalos enquanto vocês fazem uma boa refeição - há bastante para todos. Entrem e sentem-se." Vocês entram no estábulo e comem até sentirem que vão explodir. Acrescente 2 pontos à sua ENERGIA. Depois de terem relaxado um pouco, venham até os fundos e lhes mostrarei algo especial. Dêem-me só alguns minutos para deixar tudo pronto. Yaztromo me contou sobre sua busca e finalmente poderei testar minha invenção!" Borri diz, todo entusiasmado. Dez minutos depois, sua curiosidade vence e vocês vão até os fundos. Vá para **353**.

93

Você remove o manto do Demônio e o veste, puxando o capuz por sobre sua cabeça. "Você já está resolvido, mas e quanto a nós?" pergunta Borri. Você responde que acha que deveria ir só, para atrair menos atenção. Borri e Symm contestam sua idéia, mas eles entendem sua opinião de que, sem disfarce, eles atrapalhariam em vez de ajudar. Eles concordam em esperar três horas por você e, se então, ainda não tiver retornado, entrar para procurá-lo. Você balança as mãos e desce os degraus que entram nas profundezas escuras da fissura. O ar fétido deixa-o pesado, mas você prossegue assim mesmo. Seus olhos acostumam-se gradualmente à escuridão e até mesmo seu nariz habitua-se ao odor fétido. Quando chega ao fundo, vê que o vapor ergue-se de uma grande estrutura arredondada de pedra, contendo um líquido vermelho grosso, que brilha como se fosse metal líquido. Nenhum calor é liberado da vasa, somente o cheiro nauseabundo. Você também vê água numa piscina rochosa próxima e ocorre-lhe jogar água sobre a vasa para interromper o vapor que sobe. Se quiser fazer isso, volte para **64**. Se preferir seguir em frente a fim de encontrar a cripta de Razaak, vá para **181**.



94

Após colocar o anel no dedo, o manto com capuz do Guardião de Ossos ergue-se do chão e paira à sua frente. Um punhal surge de lugar nenhum, empunhado por mão invisível projetando-se do manto. O manto se move suave e silenciosamente em sua direção, lançando a adaga em você. A pontaria do Espírito Vingador é certa e você é atingido pelo punhal. Jogue um dado. Se o resultado for 1, vá para **227**. Se o resultado for 2-4, vá para **246**. Se o resultado for 5 ou 6, vá para **314**.

95

Vocês cavalam por várias horas, mas não encontram nenhum cemitério. Para o norte, vêem uma pequena floresta nas margens do Rio Vermelho e para oeste, podem ver os telhados da vila de Mirewater. Você vai:

Seguir para o norte para a floresta?

Vá para **273**

Seguir para oeste, em direção a Mirewater?

Volte para **63**

Seguir para o nordeste em direção a Stonebridge?

Vá para **363**

96

Não confiando em ninguém nesta terra perigosa, seja cego ou não, você mantém sua distância do velho e pergunta-lhe aonde está indo. "Ver meu velho amigo, o Curandeiro", replica ele em voz suave. "Ele vive nas Colinas Moonstone. Mas o que o traz aqui?" Se quiser responder que pretende matar Razaak, vá para **179**. Se quiser responder que é um servo de Razaak, volte para **76**.



97

O rio é largo, mas não muito profundo, e você não encontra nenhum problema em cruzá-lo. Você segue colina acima e, conforme se aproxima da caverna, vê que um caminho bastante batido sai dela e desce pela colina. Desmonta, amarra seu cavalo a uma rocha e caminha até a entrada. A caverna é escura e você não consegue enxergar além da entrada. Se quiser entrar na caverna, vá para **310**. Se preferir descer a colina novamente e seguir pelo rio até o vale, vá para **284**.

98

Alguns objetos em Allansia são mágicos e outros não. Seria realmente muito estranho se um pequenino crânio de rato pudesse ser usado para vencer o gigantesco Gargantis. Você lança o crânio, esperançoso, na criatura gigantesca, mas ela simplesmente salta sobre suas patas e cai sobre o limo. Perca 2 pontos de **SORTE**. Não há tempo para usar outro item, já que o Gargantis está quase sobre você: mais uma vez você deve confiar em sua fiel espada. Vá para **147**.

99

Borri solta ar do balão e, gradualmente, começam sua descida. As árvores parecem ficar maiores a cada segundo enquanto o balão desce. Borri grita-lhes um comando para que se segurem bem pois estão para pousar. Jogue um dado. Se o resultado for 1, vá para **247**. Se for 2-3, vá para **293**. Se for 4,5 ou 6, vá para **371**.

100

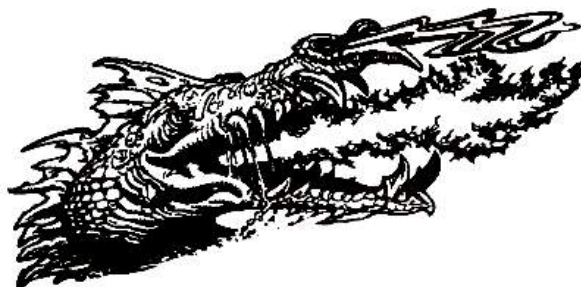
Após um longo dia de cavalgada, seu cavalo está longe de estar descansado. Se você parou no regato para dar-lhe água e deixá-lo ter um pouco de descanso, vá para **129**. Se não parou no regato, vá para **350**.

101

Se tiver uma garrafinha de água benta, volte para **41**. Senão, deve enfrentar o Zumbi com sua espada (vá para **318**).

102

Há uma estranha iridiscência lançada pela jóia, mas você é incapaz de acionar qualquer poder mágico. Você dá de ombros e cavalga em direção ao lago. Vá para **339**.



103

Apesar de relutar em separar-se de sua espada, você está convencido de que o homem que permanece escondido está dizendo a verdade. Tão logo sua espada fica longe de suas mãos, o homem sai de trás de uma árvore para a luz do fogo. Ele é alto e usa uma túnica verde-escuro. Ele afasta o capuz e estende-lhe a mão em sinal de boas-vindas. Você se senta ao fogo e delicia-se com um ótimo pato com cogumelos selvagens. Acrescente 2 pontos à sua ENERGIA. O homem diz-lhe que seu nome é Symm e que é caçador e rastreador. "Não há nada que eu não possa seguir nem nada em que não possa acertar", diz-lhe ele em voz jovial, enquanto limpa a boca com as costas da mão. "Mas o que o traz a essas estéreis colinas?" Você resolve lhe contar sobre Razaak e a ameaça a Allansia. Quando termina, Symm fita-o seriamente e diz: "E quase o atravessei com uma flecha! Devo compensá-lo de algum modo por isso. Ofereço-lhe meus serviços em troca. Tenho certeza de que achará alguma utilidade para minhas habilidades. O que me diz?" Você resolve que Symm poderia ser um valioso aliado e aceita sua oferta. Após uma boa noite de sono, vocês dois montam em seus cavalos e seguem para oeste. Symm assume a liderança, escolhendo o caminho mais fácil e mais direto para sair das colinas. Ao final da tarde, já estão quase na fronteira das colinas quando Symm nota duas figuras escondendo-se atrás de grandes rochas à sua frente. "Homens Selvagens das Colinas", ele avisa. "Achem que não os vi e saltarão sobre nós quando passarmos por eles. Quer praticar um pouco de espada ou passamos ao largo deles?" Se quiser lutar com os Homens das Colinas, vá para **196**. Se preferir passar ao largo, vá para **327**.



104

Cuidadosamente, você ergue a tampa da caixa e descobre que ela contém apenas garrafas vazias de Cerveja Preta Warthog, a bebida favorita dos Trolls. Há também um livro que foi publicado pela pequena cervejaria chamado O Livro Warthog dos Recordes Troll. Borri faz uma careta e diz: "Urgh, Cerveja Preta Warthog. Como alguém pode beber esta água suja? Os Trolls são mesmo nojentos, bebem qualquer coisa. E nem mesmo sabem ler, então por que este livro foi publicado é um mistério para mim. Mas eu não me importaria em dar uma lida rápida para saber como os Trolls podem ser idiotas." Se quiser descansar um pouco e deixar Borri ler o livro, vá para **266**. Se quiser dizer-lhe para deixar o livro e seguir pelo túnel, volte para **40**.

105

O Rad-Hulk agarra seu braço e evita que você feche a caixa. Não tem escolha a não ser lutar por sua vida. Vá para **143**.

106

Você cai aos gritos para a morte e, agora, toda Allansia está perdida.

107

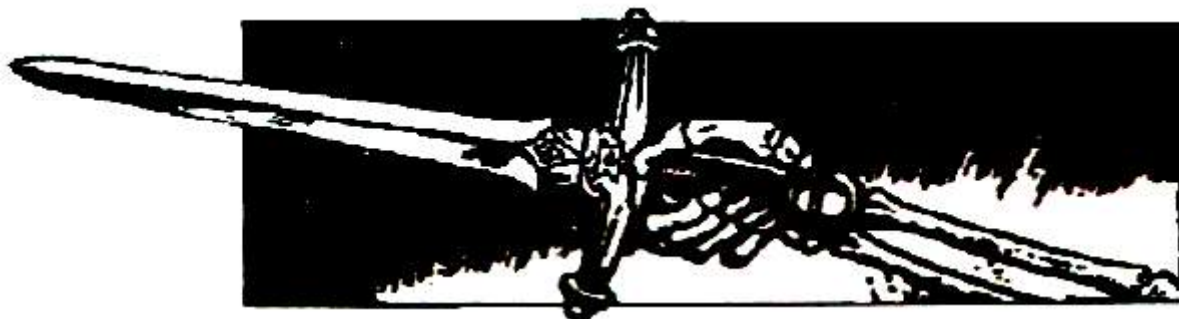
Você fica tonto pela queda. Perca 1 ponto de ENERGIA. Por sorte, ainda está segurando as rédeas de seu cavalo; porém, não tem tempo de montá-lo novamente, pois três criaturas de aparência maligna repentinamente se materializam a seu lado, como se por mágica, para emboscá-lo. Vá para **239**.

108

"Sim, isso está correto", diz Ungoth. "Eu agora vou deixá-lo entrar na cripta. Atravesse a porta de granito. Você sabe a combinação, é claro." Quase incapacitado de andar devido ao nervosismo, você caminha até a porta de granito. Vê uma fileira de nove bastões de metal, numerados de 1 a 9, projetando-se da parede. Se souber os três que deve puxar, vá para a referência igual a esse número. Se não souber quais puxar, vá para **291**.

109

O homem é um habilidoso arqueiro. Apesar da escuridão, ele é inevitavelmente letal a tão curta distância. A flecha dele dispara em sua direção, mas se aloja em um galho baixo que não é visto devido à escuridão. Você cavalga para longe a toda velocidade antes que ele tenha tempo de disparar outra flecha. Quando crê que está satisfatoriamente distante do arqueiro, você arma seu acampamento sob a proteção de algumas pedras. Vá para **399**.



110

Você está hipnotizado pelo medo, incapaz de mover sequer um músculo. Seus olhos estão arregalados de horror, quando observa o Gato do Inferno arrancar seus dois amigos, duros que nem estátuas, até matá-los. Ele então salta sobre você, as presas gotejando sangue, e dá-lhe uma mordida profunda na garganta. O bichinho de estimação de Razaak selou o destino de Allansia.

111

O elmo mal cabe em sua cabeça e é bastante desconfortável. Você resolve tirá-lo, mas descobre ser impossível removê-lo. Perca 2 pontos de SORTE. Você tem a má sorte de estar usando um Elmo de Envelhecimento, e você imediatamente envelhece trinta anos. Seu corpo se sente cansado e mais fraco que antes: deduz 5 pontos de sua ENERGIA e 2 pontos de sua HABILIDADE. Com este novo problema a preocupá-lo, você pode examinar o bastão (vá para 360) ou abrir a mochila (vá para 175). Ou se preferir, pode retornar até seu cavalo, vá para 221.

112

Symm procura por cinco minutos sem ter qualquer sucesso. De repente, ouve-se o som do vento uivante recomeçar e, olhando para trás, você vê os três Fantasmas de Gelo retornando pelo túnel. Suas bocas estão abertas para soltar seus gritos horrendos. Não há onde se esconder e vocês se preparam para esgueirar-se quando se aproximam. Jogue dois dados, três vezes. Se algum dos totais for maior que sua HABILIDADE, vá para 383. Se todos os totais forem iguais ou menores, vá para 323.



113

Incapaz de dormir decentemente de novo, você passa o resto da noite pensando na tarefa que o aguarda. Assim que há luz bastante para que consiga enxergar, você monta em seu cavalo e parte. Sobe a mais alta colina para conseguir uma melhor visão. Olhando para nordeste, mal consegue acreditar em seus olhos. Um lago, a não mais de duas horas de cavalgada, encontra-se no meio de um vale. Com os ânimos avivados, esporeia seu cavalo em direção a ele. Vá para 178.

114

Vocês estão a apenas vinte metros acima do chão quando o furacão os acerta. Sua incrível força lança o balão para cima e mais além, rasgando-o ao meio como se fosse uma bolsa de papel molhado. Vocês são arrastados por uns cinco mil metros pela violenta espiral antes de serem cuspidos fora e mergulharem para a morte.



115

Assim que destrava a porta, ela é empurrada e aberta por três criaturas nojentas. Parecendo-se com gigantes lesmas voadoras sem olho, mas com enormes bocas cheias de dentes pontiagudos, os Demônios de Lava o cercam. De repente, eles param e flutuam sobre sua cabeça. Eles não têm asas e você se pergunta como se mantêm no ar. Então lembra-se de que os Demônios de Lava metamorfoseiam-se em Diabretes de Fogo, exatamente como larvas se transformam em borboletas. Quando o primeiro Demônio de Lava se move para atacá-lo, você dá uma repentina gargalhada zombando de si mesmo por pensar em borboletas num momento tão impróprio.

	HABILIDADE	ENERGIA
DEMÔNIO DE LAVA Um	6	4
DEMÔNIO DE LAVA Dois	5	4
DEMÔNIO DE LAVA Três	6	4

Enfrente-os um de cada vez. Se vencer, vá para **309**.

116

Um exame nas bolsas de lona pertencentes aos Goblins e você arrecada 2 Moedas de Ouro, um pouco de queijo bolorento e um espelho quebrado numa armadura de prata. Você guarda o ouro e o espelho e examina o queijo. Se quiser comê-lo, vá para **140**. Se preferir jogá-lo fora e seguir para leste, vá para **292**.

117

Segurando sua tocha em uma das mãos e a corda na outra, lentamente é baixado por Borri e Symm pelo lado do fosso. O barulho dos ossos sendo mastigados pára de repente e é substituído pelo ruído de passos, como se uma enorme criatura estivesse lentamente se movendo sobre lama visguenta. Porém, antes que alcance o fundo, uma enorme garra verde se ergue e o agarra, erguendo-o em direção a uma bocarra cheia de fileiras de dentes longos e afiados. Você é facilmente partido ao meio pela criatura que veio destruir.

118

Você desembainha a espada, força seu cavalo a um galope e ataca o Gigante das Colinas. Antes que possa alcançá-lo, ele pega uma grande rocha da pilha e a lança sobre você com toda sua força. Jogue um dado. Se o resultado for 1-2, vá para **374**. Se for 3-6, vá para **173**.

119

"Trolls idiotas. Mas precisamos deles a curto prazo, apesar de que, sem dúvida alguma, Razaak vá dispensá-los após ter conquistado Allansia. Eles são apenas servos para cuidar do Gargantis que Razaak criou e usará como cabeça de seus exércitos contra as forças de Allansia." Você pensa no chifre branco está escondido em seu manto, engole em seco e afasta o olhar, esperando que o Lorde Esqueleto não detecte sua culpa. "Enfim", continua Ungoth, "o que eu gostaria que me dissesse é o seguinte: Que número Razaak tatua nos braços de seus mineiros Zumbis?" Se souber a resposta, vá para a referência em questão. Senão souber a resposta, vá para **291**.



120

O Orc cai sobre você e o derruba da sela. Você rola pelo chão, agarrado ao Orc, que tenta freneticamente usar as garras e os dentes para ficar numa posição em que ele consiga esfaqueá-lo com o punhal. O cheiro das roupas rançosas enche suas narinas e faz com que você o evite. Os outros dois Orcs observam, falando para seu camarada matá-lo, mas estão prontos para ajudar se for preciso.

ORC HABILIDADE 6 ENERGIA 5

Você não pode usar sua espada, então deve reduzir sua Força de Ataque em 2 pontos durante cada Série de Ataque. Se vencer, volte para **8**.

121

O relâmpago acerta uma árvore próxima, partindo o tronco em dois. Fumaça sobe da madeira crestada e você se considera sortudo por ter escapado incólume. Vá para **300**.

122

Você não consegue lembrar que criatura ainda está presa pelo bastão, assim não poderá ativá-lo contra o Gargantis. Uma vez mais, deve confiar em sua fiel espada. Vá para **147**.

123

Você aponta o Anel da Lua para o Lobisomem e recita as palavras que o Guardião de Ossos lhe disse. O Lobisomem uiva de terror, vira-se e desaparece na noite para encontrar outra vítima. Volte para **36**.

124

Você passa um pouco de sangue em você e espera para sentir quaisquer efeitos colaterais. Jogue um dado. Se o resultado for 1, vá para **163**; se for 2, vá para **272**; se for 3-6, vá para **361**.

125

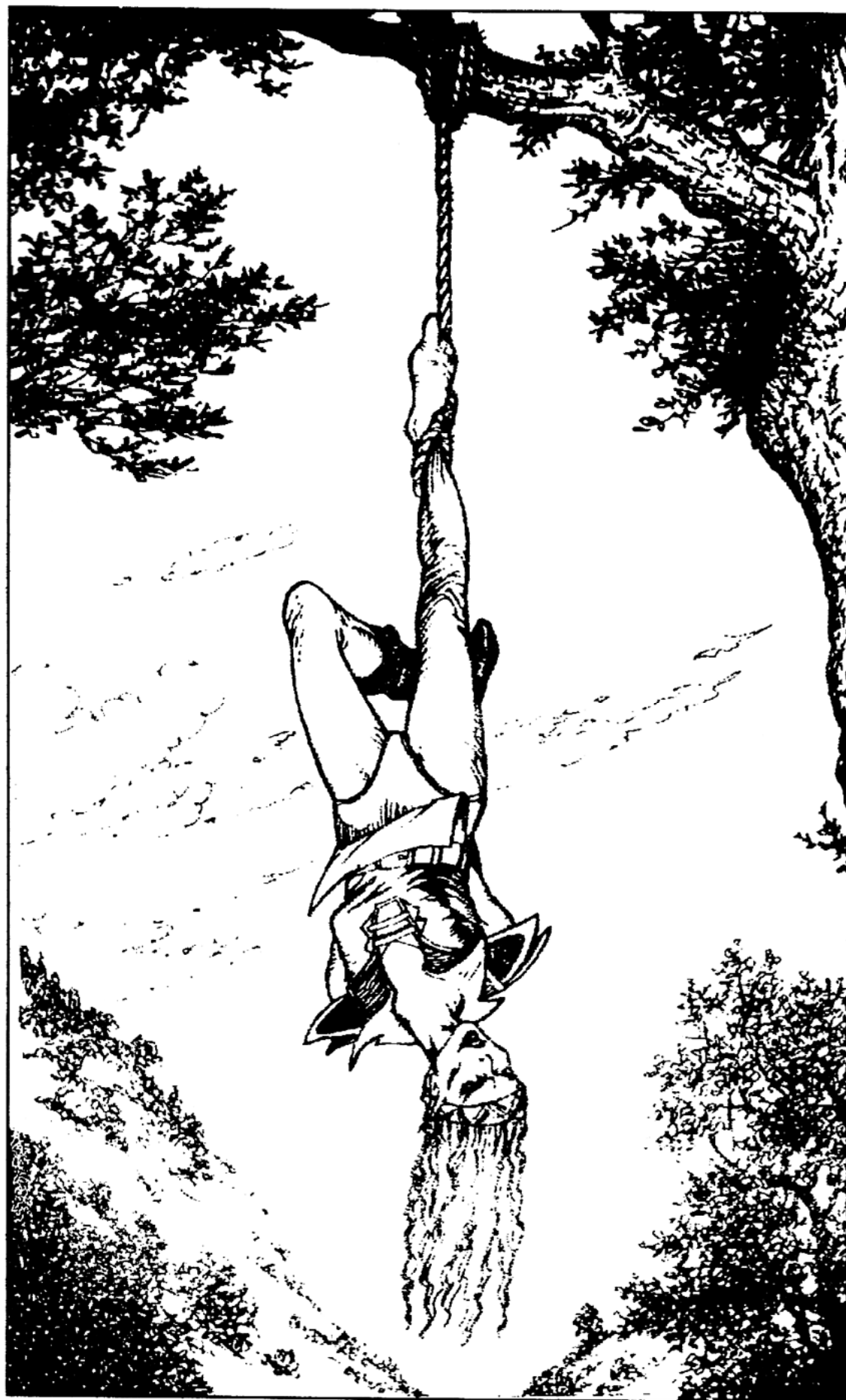
A figura caminha lentamente em sua direção e você fixa seus olhos no rosto hediondo de Razaak. Um sorriso torto surge-lhe num lado da face deformada quando ele nota o Demônio de Chifres pendendo em seu pescoço. "Estou contente que esteja usando um Talismã de Mal Caótico. Você é mesmo um verdadeiro servo", diz ele com uma voz gutural e zombeteira. "Ajoelhe-se!" Você se descobre incapaz de desobedecer ao comando e cai de joelhos. Tampouco consegue erguer seus braços para remover o talismã. Você apenas observa, horrorizado, enquanto Razaak dá um passo à frente, coloca a mão esquelética em seu rosto e drena-lhe a vida do corpo. Você agora é um Zumbi a serviço dele e tudo está perdido.

126

A flecha da besta passa por você sem acertá-lo e Symm também escapa sem ferimentos. Você escolhe seu oponente e cavalga para atacá-lo.

ANÃO HABILIDADE 7 ENERGIA 7

Se vencer, vá para **250**.



127

Quando se aproxima das árvores, vê quem está pedindo Socorro. Uma jovem está pendendo de ponta-cabeça, a perna direita presa a uma corda atada a um galho alto de uma árvore. As mãos estão amarradas às costas, impossibilitando que ela se liberte. Ela implora para que a solte e diz que pode curar-lhe os ferimentos como recompensa. Se quiser cortar-lhe a corda, vá para **258**. Se preferir deixá-la como está e retomar sua jornada, vá para **382**.

128

Se tiver ambas as metades do bastão, saberá que tipo de bastão ele é, e como ativá-lo. Você acredita que ele seja:

Um Bastão de Trovão?

Vá para **387**

Um Bastão de Transmutação?

Vá para **206**

Um Bastão de Paralisia?

Volte para **38**

129

Você chega à floresta bem na frente dos Goblins galopando por entre árvores altas e enodoadas e adentra a vegetação rasteira e densa. A floresta é escura e arrepiante; a pouca luz que há lá fora é completamente coberta pelas copas densas das árvores. Você puxa as rédeas e faz seu cavalo parar, esperando para ver se os Goblins o seguiram pela floresta. Ouve-os gritando uns com os outros na outra extremidade da floresta e você detecta um certo medo em suas vozes. De repente, ouve-os galopando para longe e se pergunta por que não entraram na floresta. Mantendo uma vigilância constante à sua volta, faz seu cavalo andar, sentindo-se observado o tempo todo. Vá para **365**.



130

Depois de conseguir sair do covil, você descobre que encontrou uma máscara de bronze. Se quiser experimentar a máscara, vá para **385**. Se preferir deixá-la para trás e andar pelo estreito túnel do lado oposto, vá para **297**.

131

Você está de posse de um escudo mágico que data de uns duzentos anos. Ele tem a capacidade incomum de defender quem o usa de rajadas lançadas magicamente. Ele, é claro, também é útil para se defender de lâminas afiadas. Chamado de Defensor por seu artífice, ele certamente é um dos mais belos escudos de toda Allansia. Acrescente 1 ponto à sua HABILIDADE e 1 ponto à sua SORTE. Você o lança por sobre o ombro e cavalga na direção do lago. Volte para **29**.

132

O furacão passa a algumas centenas de metros à sua esquerda e vocês permanecem incólumes em seu abrigo. Quando a ventania termina, vocês se sentam e suspiram de puro alívio. Borri imediatamente vai inspecionar o balão à procura de danos e diz que ele levará umas duas horas para consertá-lo. Você resolve sair com Symm para tentar encontrar cavalos ou algum animal de carga a fim de transportar o balão. Após meia hora, vêem uma caravana de carroças puxadas por cavalos seguindo para noroeste pela planície. Acenam para um cavaleiro próximo e ele logo cavalga até vocês, acompanhado por mais outros dois. Eles lhes perguntam o que querem e vocês dizem que precisam de um animal de carga. Eles lhes dizem que não têm cavalos nem mulas sobrando, mas que vocês podem seguir nas carroças por 3 Moedas de Ouro por cabeça. Se puder e quiser gastar 9 Moedas de Ouro para seguir para noroeste com a caravana, vá para **277**. Se preferir recusar-lhe a oferta e continuar sua procura por cavalos, vá para **325**.

133

O Rato Humano tem muita habilidade no uso da funda e a pedra afiada atinge-o dolorosamente na testa. Perca 2 pontos de ENERGIA. Antes que o Rato Humano possa pôr nova pedra na funda, você se aproxima, com sua espada em punho, enquanto Borri e Symm atacam os outros dois.

RATO HUMANO HABILIDADE 5 ENERGIA 6

Se vencer, volte para **22**.

134

Você salta de seu cavalo, espada em punho, e ataca o homenzinho, que está armado com duas longas túbias.

GUARDIÃO DE OSSOS HABILIDADE 5 ENERGIA 6

O Vale dos Ossos amaldiçoa aqueles que fazem mal a seu guardião. Se vencer, vá para **287**, mas perca 3 pontos de SORTE.

135

Depois de deixar a Floresta de Darkwood para trás, vocês passam pela orla ocidental das Colinas Moonstone, onde há dois dias você começou sua perigosa viagem. Logo surge a Floresta das Aranhas, parecendo-se muito com a Floresta de Darkwood, e você sabe que perigos semelhantes escondem-se sob as copas das árvores. Passada a floresta, o balão os carrega suavemente para sudeste, até que sobrevoam a orla oriental das Colinas Moonstone para alcançar as Terras Planas. "Alguma idéia sobre onde pousar?" pergunta Borri, falando através de dentes contraídos sobre seu velho cachimbo. Você examina o chão mais abaixo, procurando por sinal de alguma entrada de caverna ou túnel. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **59**; se for azarado, vá para **160**.

136

A cadeira tem mais barras de ferro, mas estão escondidas no encosto e têm pontas afiadas. A voz sibilante sussurra as palavras "Morte aos intrusos", e as barras afiadas são enfiadas nas suas costas. Allansia está perdida.



137

Conforme cavalga, você olha o céu sombrio, à procura de matadores alados que estejam sobrevoando para atacá-lo. Não há nenhuma criatura voadora à vista, mas um silêncio enervante faz um calafrio descer por sua medula. Você olha em volta à procura de Orcs, mas não vê nada. De repente, seu cavalo relincha e empina. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que sua HABILIDADE, volte para **39**; se for maior, vá para **298**.

138

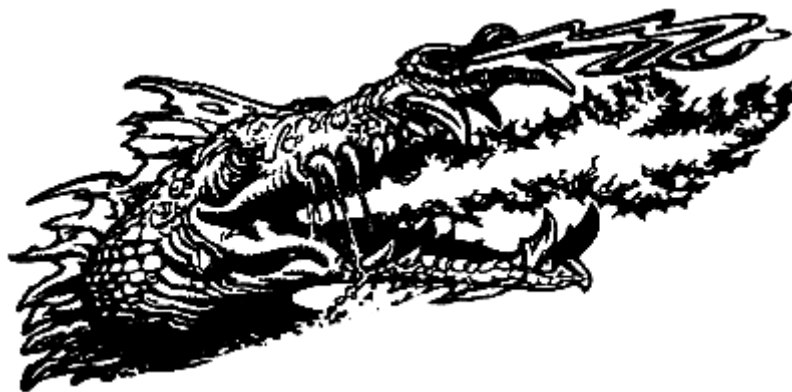
Vocês estão quase de volta à entrada dos túneis quando ouvem passos à frente. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte vá para **274**; se for azarado, vá para **359**.

139

Assim que entram na clareira, começa a ocorrer alguma coisa sinistra. A terra em volta das tumbas se ergue e, repentinamente, surge um braço esquelético. Aparece um crânio e depois outro, até que seis Esqueletos saem de suas covas. Cada um está armado com uma espada enferrujada. Animados por seu anel amaldiçoado, três Esqueletos andam desengonçados em sua direção, enquanto outros três avançam para Symm.

	HABILIDADE	ENERGIA
ESQUELETO Um	6	5
ESQUELETO Dois	6	6
ESQUELETO Três	5	6

Se vencer, vá para **290**.



140

O queijo está seco e duro, mas ainda é nutritivo. Acrescente 2 pontos à sua ENERGIA. Depois que termina de comer, você bate no pescoço de seu cavalo e segue para leste. Vá para **292**.

141

Se tiver pedras polidas, vá para **172**. Se não tiver nenhuma pedra, vá para **357**.

142

O dia passa e o sol já está sumindo quando avistam Stonebridge. Se quiser acampar do lado de fora da vila, volte para **92**. Se preferir desistir de sua busca pelo cemitério e entrar em Stonebridge, vá para **316**.

143

Os idiotas Rad-Hulks andam pesadamente em sua direção e não recuam diante do golpe de sua espada. Eles são propulsionados pela luz e são poderosos oponentes.

	HABILIDADE	ENERGIA
RAD-HULK Um	10	5
RAD-HULK Dois	10	6

Enfrente-os um de cada vez. Se vencer, volte para **87**.

144

Borri e Symm também conseguem vencer seus oponentes, apesar de ambos sofrerem ferimentos leves. Enquanto cuidam de seus ferimentos, você examina os corpos e encontra uma bolsa de couro no cinto de seu líder. Dentro dela há uma chave de bronze e um pouco de pó marrom em uma latinha redonda. Você guarda a chave e dá o pó para Symm ver se ele sabe o que é aquilo. "Rapé", ele diz, escarnecendo. "Coisa horrível." Ele esvazia a latinha no chão e você resolve o que fazer a seguir. Se quiser continuar pelo túnel, vá para **398**. Se preferir voltar até a bifurcação e tentar a outra passagem, vá para **222**.



145

Inelizmente, você escolheu pôr uma máscara Agran da morte. Feita pelos Altos Sacerdotes de Agran no sul da Allansia, estas terríveis máscaras eram dadas para as desafortunadas vítimas dos sacrifícios na época da colheita. Apesar de quem a usa parecer perfeitamente normal, ele se deitará e mergulhará um punhal em seu próprio coração. Os Altos Sacerdotes dominavam sua gente e os levavam a crer que aqueles que eram sacrificados se matavam por vontade própria. Enquanto Borri e Symm estão fechando o alçapão, você se deita no chão e enfia a espada de Razaak em seu peito. Em segundos, seu corpo se transforma em pó e Borri e Symm fogem da câmara, sem saber o que fazer. Allansia está perdida.

146

Você sobe firmemente pelas colinas, seguindo o rio serpenteante. Após mais ou menos uma hora, o chão começa a ficar muito pantanoso e seu cavalo tem que lutar para continuar em frente. Parece que nesta parte, o rio freqüentemente invade as margens e inunda o vale. Se quiser continuar seguindo para o norte, vá para **249**. Se preferir cruzar o rio e seguir para leste pelas colinas, volte para **53**.

147

Você escorrega para a borda do fosso e afunda até os joelhos no limo fedorento. O temerário Gargantis é maciço e você mal chega a suas ancas. Sua força é tremenda e seu couro parece duro como uma armadura de placa de metal.

GARGANTIS

HABILIDADE 12 ENERGIA 24

Se conseguir vencer esta fera gigantesca, vá para **220**.

148

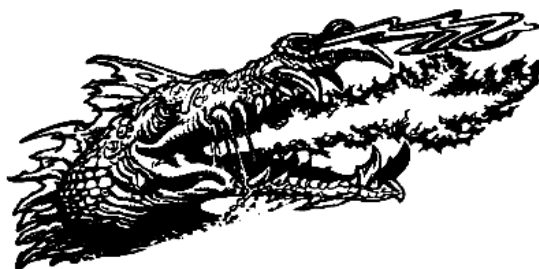
Vocês finalmente chegam ao último topo e observam a Planície Windward. Cavalgam até o anoitecer e têm uma noite calma em uma cabana abandonada na margem norte do Rio Prata. Não muito depois da alvorada, vocês já estão sobre suas selas e seguindo em direção à torre de Yaztromo. Chegam a seu destino por volta do meio-dia e você chama por seu amigo quando a torre surge em seu plano de visão. Mas ninguém responde a seu chamado e o sorriso rapidamente some de seu rosto. Prende seu cavalo a um arbusto e caminha pela trilha até a porta de Yaztromo. Você nota que o jardim de ervas está amarronzado e seco e que arbustos feios com longos espinhos negros nele estão crescendo rapidamente, abafando as plantas e as ervas. Uma mudança tão radical em tão poucos dias o deixa atônito. Você toca o sino de bronze, mas não há resposta. De repente, um grande corvo sai voando de uma janela da torre e deixa cair um pedaço de papel no chão. Você o pega e lê uma mensagem de Yaztromo:

Caro amigo,

Desculpe por não estar aqui para encontrá-lo. Ainda estou ocupado com os preparativos.

Por favor, siga para leste, onde me encontrará em uma cabana de madeira na borda da Floresta de Darkwood.

Yaztromo.



Você participa a Symm a mensagem e, então, vocês dois voltam correndo para seus cavalos. Enquanto seguem para leste, perguntam-se se Yaztromo corre perigo. Após seguir pela orla da floresta por quase um quilômetro, uma voz fala das árvores: "Se estão procurando por Yaztromo, eu sei onde encontrá-lo." Se quiser parar para investigar, vá para **237**. Se preferir continuar em frente, volte para **68**.

149

Você fica hipnotizado pela beleza dos brilhantes diamantes, mas pegar um deles é a última coisa que fará na vida. Seu corpo se cristaliza imediatamente e você brilha como se fosse feito de diamante. Você salvou Allansia de uma perdição eterna, mas pagou com a vida por sua ganância.



150

O restante do dia logo passa e você encontra um bom local onde acampar à noite, certificando-se de que seu cavalo está seguramente preso a uma árvore próxima. Você se prepara para dormir, mas é acordado no meio da noite pelo som de asas zumbindo. Você desperta e vê uma lua cheia, mas sua atenção é imediatamente voltada para dois objetos luminosos sobrevoando sua cabeça. Nestas colinas só podem ser uma coisa: Besouros de Fogo Gigantes. Estes estranhos besouros atacam quaisquer humanos, infligindo-lhes ferimentos graves com suas mandíbulas fortes. Em poucos segundos você já está de pé para se defender. Enfrente os Besouros um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
BESOURO DE FOGO GIGANTE Um	5	4
BESOURO DE FOGO GIGANTE Dois	5	4

Se vencer, volte para **113**.

151

Vocês passam por um elmo de ferro preso à parede, com uma vela queimando em seu topo. Todas as outras velas estão sobre um crânio e você se pergunta porque o elmo é o único diferente. Se quiser experimentar o elmo, vá para **197**. Se preferir continuar andando, vá para **281**.

152

O objeto no céu é uma gigantesca criatura alada com pescoço e rabo longos. As escamas são vermelhas e a criatura mede quase vinte metros de diâmetro. Alguns Dragões são neutros, outros são inamistosos, mas um Dragão Vermelho adulto é sempre hostil e, pior ainda, pode lançar bolas de chamas de sua bocarra. “Borri, desça com este balão o mais rápido que puder, ou vamos todos morrer”, avisa Symm. Mas é tarde demais - o Dragão Vermelho plaina e dispara uma bola de fogo diretamente sobre o balão, que imediatamente se incendeia e mergulha em direção ao chão. Se souber como pedir a ajuda de Suma, vá para essa referência. Senão souber como fazê-lo, volte para **106**.

153

Quando você força seu cavalo a subir a encosta da colina, o Gigante pega uma pedra e tenta acertá-lo de longe. Jogue um dado. Se o resultado for 1, vá para **374**. Se for 2-6, vá para **330**.

154

Apesar do peso extra, você consegue se segurar à corda e chutar o Hobgoblin para que ele solte sua perna. Ele cai no chão soltando um grito alto, enquanto você sobe pela corda e se joga na cesta. Vá para **226**.

155

Um exame nas bolsas de lona dos Goblins e você abocanha 2 Moedas de Ouro, um pedaço de queijo bolorento e um espelho quebrado numa moldura de prata. Você guarda o ouro e o espelho e examina o queijo. Se quiser comê-lo, volte para **46**. Se preferir jogá-lo fora, faça-o e, então, pode seguir para leste (vá para **280**) ou descer a colina e seguir para o norte em direção a uma pequena floresta que vê no vale (vá para **203**).

156

A única luz no frio túnel vem de velas negras postadas dez metros umas das outras. Algumas delas já se apagaram e outras estão queimando bem lentamente. Se quiser esperar para ver se alguém aparece para trocar as velas, vá para **191**. Se preferir continuar andando, vá para **217**.

157

Yaztromo lhes dá um pouco de comida nutritiva (acrescente 2 pontos à sua ENERGIA) e então enche novamente sua garrafinha de vidro com sua Poção de Cura, bastante para cinco doses. Segurando as rédeas de seu cavalo, Yaztromo diz-lhe: "Se conseguir encontrar o cemitério assombrado, melhor, mas não gaste muito tempo procurando. Depois disso, siga para a cidade dos Anões, Stonebridge, e procure por Bom. Ele poderá economizar-lhe muito tempo!" Ele solta as rédeas e você força seu cavalo a um galope, seguindo para oeste ao longo da Floresta de Darkwood. Em menos de uma hora está escuro demais para prosseguir e vocês encontram um bom lugar para dormir. Após acender uma fogueira grande, vocês fazem turnos de guarda durante a noite. Você fica na primeira vigília e não muito antes da meia-noite, ouve, vindos das árvores, gritos roucos de alguém sofrendo de dor considerável. Acorda Symm e resolvem o que fazer. Se resolver investigar, vá para **244**. Se resolver ignorar os gritos, vá para **345**.

158

A pedra escolhida por Symm contém as propriedades curativas necessárias para combater o toque de um Fantasma de Gelo. Seu corpo se aquece e você recupera a consciência, apenas ligeiramente enjoado devido à provação por que passou. Perca 2 pontos de ENERGIA. Symm lhe conta o que houve, dizendo que os Fantasmas de Gelo desapareceram novamente sem ter conseguido tocar nele ou em Borri. O túnel está mais uma vez silencioso e vocês resolvem abandonar a busca por uma passagem secreta e passam audaciosamente por entre as estátuas de pedra. Volte para **56**.

159

O terreno entre a colina e o rio logo se torna muito difícil para seu cavalo, com pedregulhos, árvores caídas e vegetação rasteira e maranhada forçando-o a um passo lento. Do outro lado do rio, o terreno é muito melhor e você então força seu cavalo a atravessar o rio para ter melhor progresso. Vá para **284**.

160

Vocês sobrevoam lentamente a planície, mas não vêem qualquer sinal de entrada de túnel. Ficando cada vez mais desapontado, você pede a Borri que pouse antes que sejam levados muito para sudeste. Ele segue suas instruções e solta o ar do balão. Vocês descem suavemente até Borri dizer-lhes para se segurarem com força, pois estão para pousar. A cesta bate no chão com um baque surdo, mas ninguém se machuca. Ninguém fala enquanto o balão é dobrado. "Vamos precisar do balão mais tarde", diz Borri, "mas como iremos carregá-lo?" "Não se preocupe", responde Symm. "Vi uma manada de bois a pouco mais de um quilômetro. Vou até lá e pegarei um enquanto vocês fazem um trenó rudimentar e colocam o balão nele. Não devo demorar mais que uma hora." Vocês cortam uma pequena árvore e fazem um trenó, e estão terminando quando Symm retorna com um boi. O dócil animal puxa o trenó com facilidade, mas você deve resolver que caminho seguir. "Bem, estes túneis infernais devem ficar a norte ou a sul daqui", Symm declara com certa lógica. Se quiser andar para o norte, volte para **30**. Se preferir andar para sul, vá para **229**.

161

O rato é portador de uma peste e você rapidamente começa a sentir-se fraco e enjoado. Perca 6 pontos de ENERGIA e 1 ponto de HABILIDADE. Se ainda quiser examinar dentro do baú, vá para **211**. Se preferir deixar a caverna, vá para **386**.

162

Após uma hora seguindo pelas colinas escurecidas, vocês finalmente alcançam seu destino. No fundo do vale, como se fosse uma gigantesca ferida aberta, a fissura lança seus vapores pútridos no ar. Cuidadosamente, vocês se aproximam da borda irregular da fenda e olham para dentro das entranhas escancaradas. Degraus descem por um dos lados até um vazio nigérrimo e há pouco mais do que isso para ver. Vocês recuam da borda para pensar num plano. Se quiser esperar que um dos servos de Razaak surja, volte para **81**. Se preferir descer já pelos degraus, vá para **381**.

163

Um de seus braços começa lentamente a ficar dormente, até que você não mais consiga movê-lo ou senti-lo. Ele pende inútil ao lado de seu corpo. Perca 2 pontos de ENERGIA. Jamais conseguirá novamente segurar um escudo ou disparar um arco e flecha, caso tenha essa oportunidade. Você pragueja e considera que a camuflagem é um pequeno consolo. Você vira seu cavalo para leste e segue em frente. Vá para **180**.

164

Você balança a cabeça, atônito. Então, Yaztromo caminha até você e passa o braço em torno de seus ombros, dizendo: "Amigo, você já fez mais por Allansia do que jamais podia ser esperado de você. Mas, infelizmente, isso não foi o bastante!" De repente, as mãos dele agarram seu rosto e conforme a vida é drenada de seu corpo, Razaak desfaz a ilusão para revelar sua hedionda face. Mas você agora é um Zumbi a seu serviço e tudo está perdido.

165

Consumido por pensamentos sombrios, você não nota que está sendo seguido e somente o som de cascos em galope o trazem de volta à realidade. Olha para trás e vê um Centauro armado aproximando-se de você. Seu cavalo está cansado demais para afastar-se a galope do Centauro, então você o vira para enfrentar seu adversário, que usa uma lança longa.

CENTAURO

HABILIDADE 10

ENERGIA 10

Parte homem e parte cavalo, o Centauro se diverte com o combate e é um oponente difícil. Se vencer, vá para **289**.

166

Symm vê a criatura bem em tempo e o tira do caminho. O Comedor de Ferro cai no chão sem lhe causar danos e você pode andar pelo túnel. Volte para **151**.





167

Você logo percebe que é um homenzinho usando mantos amarelos. Ele é completamente careca e parece ser cego, apesar de subir em direção à caverna com bastante rapidez, batendo no chão à sua frente com um cajado retorcido. Quando ele se aproxima, você vê que as roupas dele estão cobertas por estranhos símbolos. De repente, ele pára de andar e se estica todo, mas nada diz. Se quiser falar com ele, volte para **96**. Se preferir subir a colina, vá para **313**.

168

Sempre atento para atacantes escondidos, você cavalga lentamente pela floresta. Logo chega à borda de uma pequena clareira onde o chão é coberto por cogumelos semelhantes a globos e de uma coloração púrpura profunda. Se quiser cavalgar pelos cogumelos, vá para **337**. Se preferir passar pela borda da clareira, vá para **302**.

169

Após sair do covil, você caminha pelo túnel estreito. Vá para **297**.

170

O relâmpago o atinge com incrível força e a dor do choque elétrico é uma agonia por todo seu corpo. Jogue um dado, acrescente 3 ao resultado obtido e reduza o total de sua ENERGIA. Reduza também 1 ponto de sua HABILIDADE. Se ainda estiver vivo, vá para **300**.

171

Após um longo dia de cavalgada, seu cavalo está longe de estar descansado. Se tiver parado no regato para dar-lhe água e um pouco de descanso, volte para **77**. Se não parou no regato, vá para **190**.

172

Enquanto mergulha na inconsciência, Symm se lembra das pedras que encontrou. Ele sabe que certas pedras de Allansia podem sugar o frio de um corpo e que já foram usadas em outras pessoas que sofreram o toque de um Fantasma de Gelo. Ele as examina e encontra uma que pode servir. Ele a coloca em sua testa, se senta e aguarda. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **158**; se for azarado, vá para **285**.



173

A imensa pedra passa sobrevoando por sua cabeça e pousa com um barulho seco atrás de você. O Gigante das Colinas grita de raiva e pega a clava de madeira a fim de removê-lo de cima de seu cavalo.

GIGANTE DAS COLINAS

HABILIDADE 10

ENERGIA 9

Se vencer, vá para **282**.

174

Apertando o nariz, você pula na água e mergulha abaixo da superfície. Seus pés não tocam o fundo e você tenta chegar novamente à superfície. Porém, alguma coisa enrola-se em sua perna e o puxa de novo para o fundo. Um hediondo monstro de tentáculos, criado pelo próprio Razaak para sua diversão, fê-lo seu prisioneiro. Longos tentáculos com ventosas envolvem seu corpo e você não consegue usar a espada para livrar-se. Você luta em vão até afogar-se na escura piscina.

175

A mochila contém 4 Moedas de Ouro, uma vela e um pergaminho enrolado. Você põe o ouro e a vela em sua mochila (anote-os em sua *Folha de Aventuras*) e olha dentro do rolo do pergaminho. Vê que há algo escrito nele. Se desejar abrir o pergaminho e ler o que está escrito, vá para **268**. Se quiser deixar o pergaminho onde ele está, pode, se ainda não o tiver feito, examinar o bastão (vá para **360**) ou experimentar o elmo (volte para **111**). Se preferir retornar até seu cavalo, vá para **221**.

176

Vocês seguem sua própria trilha de volta para norte e, no meio da tarde, retornam aonde começaram. Borri faz uma piada sobre isso, mas nem você nem Symm estão inclinados a rir. Sem parar para descansar, vocês seguem para o norte. Volte para **30**.

177

Vocês são forçados a andar em fila indiana pelo túnel e, após caminhar uns vinte metros, você aciona uma armadilha sem perceber. Apenas Razaak e seus servos sabem que somente uma pessoa de cada vez pode andar por esta parte do túnel. Uma balança escondida no chão mede o peso e faz com que a parte do meio caia se o peso máximo for excedido. Vocês três mergulham num fosso a mais de quinze metros, caindo sobre varas pontiagudas espetadas no chão. Allansia está perdida.

178

Apesar do céu escuro, você nota uma sombra cruzar velozmente seu caminho. Você olha para cima e vê uma criatura alada, com uma cabeça semelhante a de uma águia e corpo de leão, preparando-se para atacá-lo. A criatura tem um bridão em torno de sua cabeça que é seguro pelo cavaleiro, uma jovem de aparência selvagem usando peles de animais. A jovem Bárbara tem um Grifo como garanhão, uma criatura agressiva, porém leal.

GRIFO

HABILIDADE 10

ENERGIA 10

Se vencer, vá para **230**.





179

O velho sorri e concorda, satisfeito, com a cabeça. "É realmente uma tarefa monumental a que têm sobre seus ombros. E gostaria de ajudá-los se puder. Eu costumava ter grande habilidade em ler símbolos e línguas, mas o amaldiçoado Lorde Azzur arrancou meus olhos em sua masmorra, nos subsolos de Porto Blacksand. O mago Nicodemus conseguiu minha libertação, mas agora, é claro, minhas habilidades estão muito diminuídas. Mas se tiverem algo escrito que não consigam entender mas possam ler para mim em voz alta, então ficarei feliz em ajudá-los." Se tiver um pedaço de pergaminho com estranhos escritos, vá para **336**. Se não possuir nenhum pedaço de pergaminho, vá para **195**.

180

No sopé da próxima colina, você vê que o chão está coberto pelos ossos grandes de criaturas desconhecidas. Alguns estão empilhados num monte alto, enquanto outros estão espalhados por uma ampla área. De repente, nota uma figura encapuzada usando um manto negro sair de trás de uma pilha e correr para trás de outra. "Vá embora! Vá embora!" ele grita com uma voz cheia de medo. Se quiser se aproximar dele, volte para **70**. Se preferir evitar o Vale dos Ossos, vá para **369**.

181

Você caminha ao redor do fundo da fissura e descobre uma falha na parede larga o suficiente para que você possa esgueirar-se por ela. Encontra também uma alavanca projetando-se da parede na outra ponta da fissura. Se quiser esgueirar-se pela falha, vá para **396**. Se quiser puxar a alavanca, vá para **321**.

182

Apesar de não sentir o efeito que o bracelete tem sobre você, ele na verdade distorce magicamente sua percepção da visão. Os objetos parecem mais próximos do que realmente estão. Sua capacidade de luta fica prejudicada devido ao uso do bracelete. Perca 2 pontos de HABILIDADE e 1 ponto de SORTE. Sem saber desta desvantagem, você resolve aonde ir em seguida. Se quiser examinar a caverna do Gigante, vá para **241**. Se preferir seguir para oeste ao longo do vale, volte para **67**.

183

Quando se aproxima do fogo, você ouve uma voz de homem dizer: "Pare, ou dispararei uma flecha sobre você." Agora já está tão escuro que não consegue ver ninguém. Em prol da cautela, você resolve conceder e faz seu cavalo parar. O homem então fala novamente: "Decisão sábia, estranho. Agora, diga-me: é uma pessoa do Bem ou é um servo do Caos?" Vai responder "do Bem" (vá para **308**) ou "do Caos" (vá para **270**)?

184

A imensa porta de granito abre-se lentamente e você é atingido por uma lufada de bruma fria. Vê a sombra de uma figura amortalhada na bruma e caminha na direção dela. Se estiver usando um talismã de bronze na forma de um Demônio de Chifres, volte para **125**. Se não estiver usando um talismã, vá para **276**.



185

Você segue lentamente seu caminho para o norte e, duas horas depois, nota uma caverna na metade da colina do outro lado do vale. Se quiser atravessar o rio para dar uma olhada na caverna, volte para **97**. Se preferir continuar seguindo o rio, volte para **159**.

186

Após encher o elmo com água, Borri anda até a estrutura arredonda de pedra e joga-a sobre a vasa. O vapor que se ergue fica rapidamente mais denso e enche o fundo da fissura com uma nuvem de gás venenoso, causado por uma reação química. Vocês começam a tossir incontrolavelmente e seus olhos enchem-se de lágrimas. Descobrem-se incapacitados de respirar e logo caem no chão, mortos.



187

Você cavalga lentamente até o Gigante, pronto para desembainhar sua espada no caso de ele pegar uma pedra repentinamente e jogá-la em você. Quando sente que já está perto o bastante, deixa cair as Moedas de Ouro no chão e força seu cavalo a um galope. O Gigante o ignora ao passar a galope por ele, muito mais concentrado em pegar o ouro. Quando se considera fora do alcance das pedras do Gigante, você diminui o passo de sua montaria. Volte para **67**.

188

A caixa é o lar da aranha de estimação do Troll - uma letal tarântula. Quando abre a caixa, a aranha foge e sobe por seu braço. Você tenta tirá-la de seu braço com a caixa. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que sua HABILIDADE atual, vá para **204**. Se for maior, vá para **305**.

189

Você pega a chave de bronze em seu bolso, coloca-a na fechadura e a gira. Tenta a maçaneta e descobre que a porta se abre, apesar de estar trancada. Ainda intrigado, você cruza a porta e se descobre numa câmara fria adornada com estátuas de Demônios e deuses do Mal. Na extremidade mais distante da câmara, um Esqueleto senta-se imóvel num trono ornamentado. Ele está envolto num manto púrpura e dourado e usa uma coroa encrustada de jóias sobre o crânio. Atrás do crânio há uma imensa porta de granito. De repente, a mandíbula do Esqueleto se move e, numa voz profunda, ele diz: "Sou Ungoth, Lorde Esqueleto, mestre do conhecimento, guardião da cripta do necromante, Razaak. Que negócios o trazem aqui, ser de vermes?" Você entra em pânico enquanto tenta pensar numa resposta. Se quiser responder que esteve em Porto Blacksand para comprar armas e persuadir Lorde Azzur para juntar-se a Razaak em sua conquista de Allansia, vá para **364**. Se preferir atacar o Lorde Esqueleto com sua espada, vá para **223**.



190

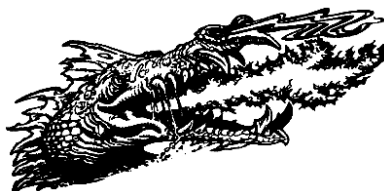
Exausto demais para subir a galope mais do que metade da colina, seu cavalo diminui o passo até um meio galope. Ele está resfolegando pesadamente e corre perigo de cair. Perca 1 ponto de SORTE. Você olha para trás e vê que os Goblins estão se aproximando rapidamente. Você não tem outra opção a não ser virar-se para eles e lutar.

	HABILIDADE	ENERGIA
GLOBIN Um	5	5
GOBLIN Dois	5	6
GOBLIN Três	6	5
GOBLIN Quatro	6	6

Enfrente-os um de cada vez no declive da colina. Se vencer, volte para **155**.

191

Após esperar dez minutos, você ouve o som abafado de correntes sendo puxadas ao longo do chão de pedra. Logo vê o perfil de uma figura aproximando-se da bifurcação em forma de T; quando ela passa pela luz de uma vela, você vê que as roupas pendem em farrapos e que a pele está cheia de cicatrizes e descascando. Os pés estão acorrentados e ela parece fazer um grande esforço para caminhar. Você percebe que a figura é um Zumbi, sem dúvida alguma a serviço de Razaak. Ele pára dez metros à sua frente para pôr uma nova vela num porta-vela vazio. Se quiser atacar o Zumbi, volte para **101**. Se quiser esgueirar-se para longe e continuar pelo túnel, vá para **217**.



192

Incapaz de segurar na armadura, o rato cai de sua perna e você rapidamente o mata com a espada. Caminha até o baú e olha para dentro dele. Vá para **211**.

193

Seu Cristal de Sanidade evita o ataque mental e protege vocês três contra uma terrível loucura. Percebendo que o Gargantis é uma criatura extremamente poderosa, vocês resolvem repensar sobre o melhor meio de vencê-lo. Se ainda quiser entrar no fosso e atacá-lo com a espada, volte para **147**. Se quiser alguma outra coisa, vá para **375**.

194

Logo você alcança algumas colinas cobertas por árvores. Resolve não correr o risco de ser emboscado e vira seu cavalo para a direita, seguindo mais uma vez para leste. Vá para **252**.

195

O velho dá de ombros e diz: "Bem, temo que então não possa ajudá-los. Adeus e boa sorte." Você o observa por um instante, enquanto ele continua a caminhada ligeira subindo as colinas e pensa que é estranho ele não parecer temeroso de andar sozinho por esta terra perigosa. Você se vira, sorri e segue Symm. Vá para **313**.

196

Fingindo não ter visto os Homens das Colinas, vocês cavalgam despreocupadamente em direção às grandes rochas. Quando estão a menos de vinte metros de distância, eles saltam de repente e disparam duas flechas de seus arcos grosseiros. Porém, vocês estavam preparados para a emboscada e abaixam-se para deixar as flechas passarem voando por sobre suas cabeças. Vocês desembainham as espadas e atacam os Homens das Colinas, que correm enraivecidos para vocês brandindo as clavas de pedra. Você avança com seu cavalo sobre o que está mais próximo dos dois homens usando peles de animais.

HOMEM DAS COLINAS

HABILIDADE 6

ENERGIA 5

Se vencer, vá para **200**.

197

Assim que coloca o elmo na cabeça, ele parece se moldar a seu crânio e agarra com força. Por mais que tente, não consegue removê-lo. Você é bastante desafortunado de ter posto um Elmo de Covardia. Apartir de agora, a cada vez que enfrentar uma criatura, jogue dois dados. Se o total for igualou menor que sua HABILIDADE atual, você conseguirá juntar coragem bastante para lutar. Mas se o total for maior que o de sua HABILIDADE, você não oferecerá resistência à criatura e uma rápida morte se seguirá. Perca 2 pontos de SORTE. Arrependendo-se de sua tola decisão, vocês continuam pelo túnel. Vá para **281**.

198

Num tom de voz entediado, você replica que não tem a menor idéia de quanto custa um martelo de guerra. "Trinta e cinco Moedas de Ouro, pode acreditar!" Borri fala, inflamado. "É ridículo. Por isso, pode-se comprar um bom par de botas de couro, uma espada e um escudo, e ainda ter troco bastante para uma refeição quente e uma caneca de cerveja numa taberna. Quando voltar para casa, vou tornar-me um ferreiro e me especializar em armas." Borri fala por duas horas seguidas, contando lendas dos Anões e histórias de sua vida. Mas, de repente, Symm aponta para oeste e grita: "Vejam! Um ponto no céu e está se movendo em nossa direção!" Quando focaliza seus olhos no objeto no céu, seu coração parece afundar-se. Volte para **152**.

199

O túnel frio é iluminado por velas negras postadas a cada dez metros. Você caminha até encontrar uma imensa cadeira de pedra esculpida na forma de um Demônio com cabeça de bode. Se quiser sentar-se na cadeira, volte para **26**. Se preferir continuar andando, vá para **248**.

200

Você olha em volta e vê que Symm também despachou seu atacante. Ele recolhe oito flechas dos carcases de flechas dos Homens das Colinas antes de vocês continuarem a seguir para oeste. Volte para **148**.





201

O furacão passa bem sobre vocês, pegando-os e carregando-os junto com uma massa de escombros flutuantes. Vocês são carregados por uns cinco mil metros antes de serem cuspidos fora, mas você já está morto devido a um golpe violento no lado de sua cabeça produzido por uma pedra no olho do furacão.

202

O objeto apoiado contra a parede é um cadáver e grandes ratos andam por sobre ele. O corpo está envolto em uma armadura de couro, mas duas flechas projetam-se de suas costas. Uma bolsa de couro e um saco de lona estão vazios e não há nenhuma arma a ser encontrada. Porém, Symm nota que a mão esquerda do cadáver está fechada e, após forçá-la a abrir-se, encontra um amuleto de osso na forma de um besouro. Ele o entrega a você, dizendo que prefere confiar em sua espada a usar um amuleto para protegê-lo. Se quiser manter o amuleto, volte para **86**. Se preferir deixá-lo com seu antigo dono e andar até o outro braço de túnel, vá para **315**.



203

Você trota entre árvores altas e enodoadas e adentra a vegetação rasteira e densa. A floresta é escura e sombria, pois a pouca que luz que há lá fora não atravessa as frondosas copas das árvores. Você puxa as rédeas de seu cavalo, comanda-o para que pare e tem a forte sensação de estar sendo observado. Mantendo uma vigilância constante à sua volta, esporeia seu cavalo para que volte a cavalgar. Vá para **365**.

204

Você afasta a aranha do braço e a esmaga sob o pé. "Trolls", diz Borri, balançando a cabeça. "Apenas um Troll seria estúpido o bastante para ter aranhas venenosas como animais de estimação. Suponho que ele mantenha uma cascavel no carrinho!" Se quiser virar o carrinho, vá para **366**. Se preferir seguir em frente, deixando o carrinho para trás, volte para **40**.

205

Você abre a caixa forçando as dobradiças com a espada. Não há nada dentro dela, exceto uma pequena boneca de barro. Se quiser pegar a boneca, vá para **299**. Se preferir partir sem ela, vá para **339**.

206

Obviamente, você não merece possuir itens mágicos se não souber o que são. Como é incapaz de ativar o bastão mágico, deve, mais uma vez, confiar em sua espada. Volte para **147**.

207

Quando se aproxima do saco, repentinamente ouve um grito de lamento. Balançando em uma trepadeira presa a uma árvore próxima encontra-se um imenso humanóide peludo usando pouco mais que uma tanga de pele de animal e carregando uma grande clava. O Homem-Macaco pula sobre você e o derruba de seu cavalo. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **83**; se for azarado, vá para **219**.

208

Você entrega a faca ao Guardião de Ossos. Ele a examina com cuidado, resmunga de satisfação e pega uma bolsa de couro que está presa em volta do pescoço. Ele lhe entrega um anel feito de osso muito polido e que tem uma lua cheia esculpida em sua superfície. "Protegê-lo contra Lobisomens, ele o fará", diz ele com orgulho. "Apenas aponte-o para o Lobisomem e diga "Um, dois, três; vire-se e fuja." É só isso." Você agradece ao Guardião de Ossos pelo anel, dá-lhe adeus e sai do Vale dos Ossos. Vá para **369**.

209

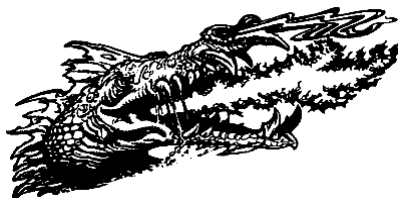
Um instante antes de sua morte, você vê uma ofuscante luz branca quando um relâmpago sai das pontas dos dedos de Razaak, atravessa sua barreira mágica e o atinge no peito. Ninguém no mundo poderia sobreviver a tal rajada de energia.

210

Depois de deixar a Floresta de Darkwood para trás, vocês passam pela orla ocidental das Colinas Moonstone, por onde, há apenas dois dias, você realizou sua perigosa viagem. Avistam a Floresta das Aranhas no horizonte e ela é muito semelhante à Floresta de Darkwood quando passam acima das copas das árvores. Logo deixam a floresta para trás e, após cruzar a orla meridional das Colinas Moonstone, começam sua jornada pelas Terras Planas. Passam-se as horas e você é levado pela falsa sensação de segurança do pacífico vôo. Porém, quando olha para sudeste na direção da Planície de Bronze, as nuvens parecem mais escuras do que nunca. O vento começa a soprar repentinamente e, em minutos, está surgindo uma ventania. "Se ela não diminuir logo, teremos de pousar", grita Borri. De repente, vêem uma coluna cinzenta e serpenteante no horizonte, que se move rapidamente em sua direção. "É um furacão!" berra Borri. "Vou pousar antes que ele nos pegue. Ele não pode estar a mais de três minutos daqui". Jogue um dado para determinar quantos minutos levará até que pousem. Se o resultado for 1-2, volte para **43**. Se for 3-6, volte para **114**.

211

O baú contém dois crânios bem conservados e uma pequena caixa de metal. Você abre a tampa da caixa e encontra um velho pedaço de um pergaminho meio apagado com alguma coisa escrita numa língua que você não compreende. Ao final do pergaminho você vê o número 66. Logo se cansa de tentar ler e resolve o que fazer a seguir. Pode quebrar o globo, se ainda não o tiver feito (vá para **367**) ou deixar a caverna (vá para **386**).





212

Exceto por um corte no braço de Borri, ele e Symm estão incólumes. Mas o aventureiro está próximo à morte, um punhal de sílex projetando-se de seu estômago. "Um de vocês é o portador da espada de Razaak?" ele pergunta fracamente. Você responde que a carrega. "Então minha missão estará completada. Tenho uma mensagem de Yaztromo para você. Se vencer Razaak, saia imediatamente da cripta, ou perecerá." O bravo aventureiro não diz nenhuma palavra mais e morre antes que possa agradecê-lo. O conhecimento de que Yaztromo ainda o está ajudando, mesmo de longe, enche-o de determinação e mais uma vez segue seu caminho audaciosamente. Volte para **162**.

213

Sua investida violenta tem o efeito desejado. Os covardes Goblins, não mais com a vantagem, viram e fogem após montar em seus cavalos. Logo tudo está calmo novamente e você pode continuar sua busca. Se quiser continuar seguindo para leste, vá para **280**. Se preferir descer a colina e seguir para o norte, na Direção de uma pequena floresta que pode ver no vale, volte para **203**.



214

Vocês seguem pelo túnel serpenteante, com o som de martelos ficando cada vez mais alto. Logo vêem figuras se movendo, apesar de ninguém parecer notar sua presença. Dois homens magros com pele pálida estão cavando a face do túnel com picaretas, enquanto um outro está enchendo um carrinho de mão com pedras. Vocês avançam e notam que os mineiros têm olhos saltados, esbugalhados e vagos. "Os Doragar deviam ser os mestres escravistas que supervisionavam o trabalho destes Zumbis nos túneis", diz Symm. "Mas para quem? O Gargantis? Seja como for, obviamente chegamos ao fim deste túnel, então é melhor darmos meia-volta e retornarmos até a bifurcação." Se quiser fazer o que Symm sugere, vá para **338**. Se preferir andar até os Zumbis, vá para **256**.

215

Vocês não adentraram muito a floresta quando chegam a uma clareira. Para sua grande satisfação, percebem que é um cemitério há muito abandonado. Ervas daninhas e grama crescem selvagememente, quase escondendo as lápides quebradas e cobertas de limo. Vocês desembainham suas espadas e caminham para a lápide mais próxima. Se estiver usando um anel de osso com um crânio esculpido nele, volte para **139**. Se não estiver usando este anel, vá para **333**.

216

Você emerge das árvores e segue para leste pelas infundáveis colinas. Vá para **252**.

217

O túnel termina na borda de um fosso que está cheio de uma água escura e fétida. Não parece haver qualquer meio de prosseguir. Se quiser voltar atrás, passar pela bifurcação em T e seguir pelo outro braço do túnel, volte para **199**. Se quiser arriscar-se pulando dentro do fosso cheio d'água, volte para **174**.

218

Você bate com a parte de trás da cabeça em uma pedra afiada e cai inconsciente. Você é preso, roubado, e deixado aos urubus pelos Camaleonites escondidos que seu cavalo previu estarem para emboscá-lo. Sem saber, eles condenaram Allansia à maldição eterna.

219

Sua espada é tirada de sua mão pelo Homem-Macaco e você tem que enfrentá-lo com as mãos nuas.

HOMEM-MACACO

HABILIDADE 8

ENERGIA 7

Reduza 2 pontos de sua HABILIDADE durante este combate. Após três Séries de Ataque, vá para **254**.

220

Você cambaleia até a borda do fosso, resfolegando pesadamente e encharcado de suor. Borri e Symm comemoram alegremente, apesar de você não conseguir ouvi-los devido à exaustão. Eles o ajudam a subir na plataforma e, então, Symm pula no fosso para cortar o chifre do Gargantis. Você acabou de se recuperar de sua provação quando ele lhe entrega o famoso chifre com um sorriso rasgado. Você se maravilha com a beleza antes de pô-lo no cinto. "Vamos!" você diz, e lidera seus dois amigos de volta pelo túnel. Passar por entre as estátuas dos Esqueletos não produz uma nova aparição dos Fantasma de Gelo e vocês prosseguem, apressados. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **54**; se for azarado, volte para **138**.

221

Para seu grande alívio, seu cavalo ainda está preso à árvore e parece contente mascarando grama. Você não desperdiça mais tempo: monta em seu cavalo e parte uma vez mais. Volte para **168**.

222

O túnel torna-se mais íngreme. A luz é bruxuleante, vinda de velas que queimam sobre crânios postados na parede a intervalos de trinta metros. Suas próprias tochas queimam brilhantes à sua volta, mas vocês não conseguem ver muito distante no túnel - nem conseguem ver a estranha criatura gelatinosa pendurada no teto. Quando passam sob ela, ela cai sobre vocês. Jogue um dado. Se o resultado for 1-5, vá para **296**. Se for 6, volte para **166**.





223

Assim que ergue seu braço da espada, seus músculos se tensionam e você se sente incapacitado de se mover. Seus membros se enrijecem, tornando-se cada vez mais duros até que você esteja totalmente transformado em pedra para juntar-se às outras estátuas na câmara.

224

Você tem o infortúnio de ser abandonado na base de uma Planta Carnívora Gigante e que se assemelha a um vaso de três metros de altura, coberto por vinhas e trepadeiras. Uma gavinha gigantesca serpenteia para fora de seu interior gosmento e se enrosca em você. Ela o ergue com facilidade e o joga para dentro do aparelho digestivo da planta, onde os sucos gástricos começam a dissolvê-lo imediatamente.

225

Suas mãos esticadas agarram um galho e você consegue evitar uma queda, que certamente acabaria em morte. Testando cada um dos galhos para ter certeza de que agüentarão seu peso, desce lentamente da árvore. Borri olha para cima, para os restos rasgados de seu balão que pendem da árvore e diz: "Não poderei mais voar com este balão. Ah, bem, deixa pra lá. Terei que fazer outro quando chegar em casa." Porém, a casa parece estar muito longe após terem acabado de cair no meio da Floresta das Aranhas. Você resolve tomar a iniciativa e dizer a Symm e Borri para segui-lo, apesar de, na verdade, não saber para onde seguir. Volte para **15**.

226

O balão parece subir de modo muito lento e, quando olha pelo lado da cesta, vê seis Hobgoblins desmontados disparando flechas sobre vocês. Jogue um dado para determinar o número de flechas que alcançam o alvo. Então, para cada alvo atingido, jogue o dado novamente. Se o resultado for 1-5, a flecha alojou-se na cesta. Se for 6, a flecha acertou você. Perca 2 pontos de ENERGIA por cada flecha que o atingir. Se ainda estiver vivo, vá para **294**.

227

A pontaria do Espírito Vingador é letal. O punhal perfura seu coração e o Guardião de Ossos foi vingado.

228

Você ergue o alçapão e recua, com sua espada em punho. Ouve um rosnado agudo e, então, repentinamente, uma grande criatura salta pelo alçapão e cai na câmara. Ela tem pêlo vermelho cor de fogo e parece-se com um gato, com garras e dentes longos e afiados. O Gato do Inferno também tem olhos escarlates que usa para instilar medo em suas presas. Jogue um dado. Se o resultado for 1-4, vá para **251**. Se for 5 ou 6, vá para **340**.

229

Vocês caminham lentamente pelas Terras Planas pelo resto do dia sem encontrar os túneis. Perca 1 ponto de SORTE. Nessa noite, a moral do acampamento está sombria e vocês não pronunciam uma palavra. Pela manhã, vocês discutem o problema e resolvem votar para determinar que caminho seguir. Jogue um dado para Borri. Se o resultado for ímpar, ele votará para seguir para o norte. Se for par, ele votará pelo sul. Repita o mesmo procedimento para Symm. Você tem o voto do desempate, a menos que já tenha sido vencido pelos dois votos anteriores - ambos seguindo para o norte ou para o sul. Se os votos foram para o norte, volte para **176**. Se foram para o sul, volte para **17**.

230

Moribundo, o Grifo sobrevoa o céu antes de mergulhar no chão como uma pedra lançada de duzentos metros de altura. Você não vê a jovem Bárbara erguer-se do chão e presume que ela esteja ferida ou morta. Se quiser ir até lá para investigar, vá para **358**. Se preferir cavalgar na direção do lago, volte para **29**.

231

Após o pequeno combate, Borri assume a vigília, mas vocês não conseguem ter uma boa noite de sono. Pela manhã, ainda se sentem cansados e seus espíritos não melhoram diante da visão de mais outro céu cinza-chumbo. Seguem para as colinas e as alcançam em menos de vinte minutos. Ao passarem pela entrada de uma pequena caverna, você nota uma figura encapuzada seguindo-os. Se quiser esperar para ver quem está atrás de vocês, volte para **167**. Se preferir seguir em frente, vá para **313**.

232

Você parte os braços com sua espada e então mergulha para atacar o Demônio da Floresta.

DEMÔNIO DA FLORESTA

HABILIDADE 10

ENERGIA 9

Se vencer, volte para **89**.

233

Enquanto percorre o caminho de saída da cripta, ouve um som retumbante e pequenas pedras e escombros caem do teto. Você percebe que os túneis estão à beira de um colapso e deve correr para salvar sua vida. Se sua ENERGIA atual for 6 ou mais, vá para **400**. Se menor que 6, volte para **58**.

234

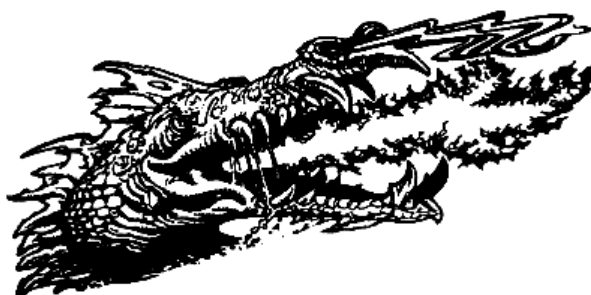
O restante do dia passa sem quaisquer problemas e é quase noite quando você avista Stonebridge. Se quiser acampar fora de Stonebridge, volte para **92**. Se preferir entrar em Stonebridge, vá para **316**.

235

Aliviado por estar ao ar livre, você pula sobre seu cavalo e desce a colina para seguir o rio ao longo do vale. Vá para **284**.

236

Você cambaleia na beirada do fosso, mas a força do golpe é tal que não consegue recuperar seu equilíbrio. Você cai da saliência dentro do fosso cheio de limo, onde é esmagado pelos pés do Gargantis.





237

Você perscruta a floresta, mas não vê ninguém. De repente, a voz fala novamente: "Não, você não consegue me ver pois sou invisível. Sou um Suma, um espírito de outro plano mágico. As Forças do Caos contra você são muito fortes e senti que era meu dever ajudá-lo. Yaztromo foi raptado pelos servos de Razaak elevado da cabana para a floresta a fim de ser sacrificado. Daqui, siga para o norte pela floresta e o salvará. Uma armadilha o aguarda na cabana. Isso é tudo o que posso dizer para ajudá-lo. Só me é permitido ajudá-lo uma vez mais, e se precisar de mim chame "Suma 11" - é o meu número. Adeus e boa sorte." Você chama por Suma pedindo mais informações, mas não recebe qualquer resposta. Se quiser seguir para o norte pela floresta, vá para **377**. Se preferir seguir até a cabana de madeira, volte para **68**.

238

Apesar de não poderem ver vocês, as três criaturas que se aproximam têm um ótimo olfato e sentem seus cheiros na brisa que sopra pelo túnel. Você vê que eles têm corpos humanos, mas suas cabeças são de ratos. Eles são cobertos por um pêlo curto e têm longos rabos como os de um rato. Fingem que passam pela alcova mas, de repente, viram-se para atacá-los, cada um escolhendo um oponente em separado.

RATO HUMANO

HABILIDADE 5

ENERGIA 6

Reduza 2 pontos de sua própria HABILIDADE na primeira Série de Ataque, pois o Rato Humano tem a iniciativa. Se vencer, volte para **22**.

239

Os Camaleonites cor de pedra avançam sobre duas pernas com movimentos estranhos e desajeitados. Seus olhos bulbosos e longas línguas protuberam-se de suas cabeças reptílicas, e seus corpos são cobertos por escamas. Mas sua forma é humanóide e cada um carrega uma clava de pedra com a qual o atacam.

	HABILIDADE	ENERGIA
CAMALEONITE Um	7	7
CAMALEONITE Dois	6	6
CAMALEONITE Três	7	6

Enfrente-os um de cada vez. Se ainda estiver a cavalo, some 2 pontos à sua Força de Ataque durante cada Série de Ataque. Se vencer, vá para **356**.



240

Dentro do covil a escuridão é impenetrável e você não sabe dizer qual é a distância até o fundo. Deitando-se no chão da câmara, usa sua espada para examinar o covil e toca o chão, uns dois metros abaixo. Você desce, enquanto Borri dita-lhe conselhos lá de cima: "Tenha cuidado. Se não enxergar, use sua espada para bater no chão à sua frente. E ande rápido." Descobre que o covil é muito pequeno e que tem somente um objeto de metal, que encontra no chão e que pelo toque é incapaz de definir o que é. Se quiser levar o objeto de metal com você quando sair do covil, vá para **370**. Se preferir sair do covil sem ele, vá para **344**.

241

Você cavalga pelo vale, procurando pela caverna do Gigante nas encostas. Após meia hora de busca, encontra a entrada escondida por um amontoado de arbustos. Depois de prender seu cavalo a um dos arbustos, você entra cuidadosamente na cavernas – o Gigante das Colinas pode não viver sozinho. Duas tochas presas nas toscas paredes de pedra iluminam a caverna e possibilitam que examine o covil do Gigante. Um amontoado de palha no fundo parece ter sido sua cama e há também uma mesa de madeira rudimentar; no chão em volta da mesa encontra-se uma imensa pilha de ossos humanos. Na mesa você vê um baú de madeira e, numa alcova, você encontra um estranho globo de vidro que contém fumaça serpenteante. Você vai:

Abrir o baú?

Volte para **80**

Quebrar o globo?

Vá para **367**

Deixar a caverna sem o globo?

Vá para **386**

242

Em segundos, você está totalmente coberto por insetos voadores. Mal consegue respirar ou ver, pois eles voam para dentro de sua boca e aferroam-lhe o rosto. Em desespero, você corta o ar com sua espada, mas há pouco que possa fazer. Você é aferroado vezes sem conta até cair morto no chão. O necromante foi vitorioso.

243

Entre eles, os Orcs têm 6Moedas de Ouro, uma faca, uma bolsa com crânios de rato, uma garrafa vazia e meia galinha semi-assada envolta numa velha camisa. Você pega o que quiser e olha para a galinha. Se decidir comê-la, vá para **322**. Se preferir deixá-la para os outros bichos e continuar para leste, volte para **216**.



244

Andando o mais rápido possível, vocês se esgueiram pelas sombras das árvores na direção dos gritos. De repente, Symm o chama, dizendo que tropeçou no corpo de um homem. Vocês o carregam de volta para a fogueira e percebem que o corpo está coberto por cortes profundos. É um homem velho com uma barba longa e um rosto curtido pelo tempo. Cuidam dele da melhor maneira possível e você lhe dá uma dose de sua Poção de Cura. Não é possível dizer se está inconsciente ou adormecido, mas ele não se mexe até a manhã seguinte. Ele acorda com um resmungo e diz, com voz cansada: "Obrigado por me salvarem, estranhos. Ontem à tarde estava indo para a torre de meu amigo, pegando um atalho pela floresta, quando fui atacado por um urso. Eu deveria saber que não era aconselhável andar pela Floresta de Darkwood. Meu nome é Budron." "Budron!" grita Symm, entusiasmado. "Estávamos esperando por você com Yaztromo. Que sorte nós o termos encontrado!" Acrescente 1 ponto de SORTE. Budron lhes diz que está apto para viajar e se oferece para cavalgar no mesmo cavalo de Symm. Vocês passam pela Floresta de Darkwood e então seguem para noroeste até Budron, no meio da tarde, finalmente lhes dizer para parar. "Aqui é o mais longe que vou. O cemitério fica situado numa clareira no meio dessa floresta", diz ele, apontando um dedo para o norte. "Sou supersticioso demais para entrar nessa floresta, então lhes direi adeus e lhes desejo boa sorte." Não conseguem persuadir Budron a ficar com vocês e observam-no mancar, refazendo o caminho por onde vieram. Com uma ligeira hesitação, comandam seus cavalos a entrar na floresta. Logo chegam à clareira, onde vêem o cemitério há muito abandonado. As lápides estão quebradas e cobertas por limo e ervas daninhas e grama crescem selvagememente. Desembainham suas espadas e caminham cuidadosamente em direção à lápide mais próxima. Se estiver usando um anel de osso com um crânio esculpido nele, volte para **139**. Se não estiver usando o anel, vá para **333**.

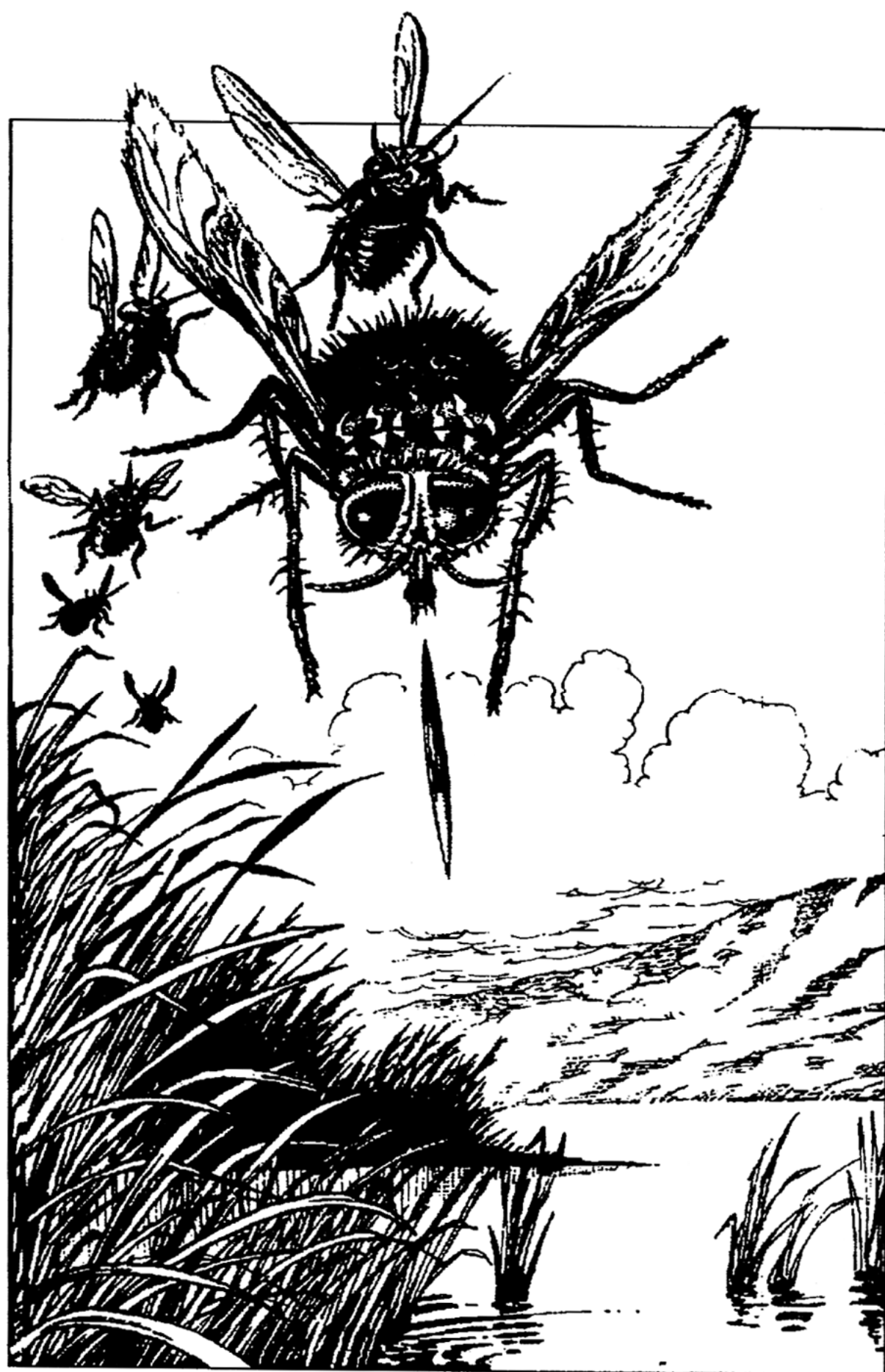


245

Com os Fantasmas de Gelo fora do túnel, tudo está novamente silencioso. "Não creio que muita gente saiba que os Túneis Uivantes receberam este nome por serem habitados por Fantasmas de Gelo", diz Borri numa voz mais animada. "Mas espero que não voltem. Olhem, há duas estátuas de Guerreiros Esqueleto mais adiante no túnel!" Se quiser passar por entre as estátuas, volte para **56**. Se quiser ficar onde está e pedir a Symm que procure por uma possível passagem secreta, volte para **112**.

246

A pontaria do Espírito Vingador é quase fatal: o punhal mergulha em seu ombro a poucos centímetros do coração. Perca 4 pontos de ENERGIA. Mas tão repentinamente quanto se ergueu, o manto cai de novo no chão e permanece imóvel. Se ainda não o tiver feito, pode experimentar o Anel da Lua (volte para **10**) ou o Anel do Crânio (vá para **265**), ou então pode sair do amaldiçoado Vale dos Ossos seguindo para leste (vá para **369**).



247

Um golpe de vento repentino joga o balão para longe da brecha nas árvores onde Borri está tentando pousar. A cesta é arrastada pelas copas das árvores, fica presa e é virada de cabeça para baixo. Você é lançado para fora e cai para a morte, a uns trinta metros abaixo.

248

Você caminha pelo túnel pelo que lhe parece serem horas até ser barrado por uma tela transparente que parece estourar como uma gigantesca bolha de sabão. Você se vira para retornar mas é incapacitado de fazê-lo, pois seu caminho está fechado por uma barreira invisível. Você não mais se encontra no túnel, mas num vazio negro. Rostos fantasmagóricos aparecem e, de repente, desaparecem. Diabretes, Demônios e outras criaturas hediondas agrupam-se à sua volta, e você percebe que está num Plano mágico do Mal no qual entrou por um portal dimensional construído por Razaak como rota de fuga de Titan. Você está perdido. .

249

À sua frente, você vê um movimento na grama alta e molhada e percebe um zumbido alto. Seis grandes Moscas-Arpão, malhadas e negras e cada uma do tamanho de um pombo, surgem de repente no ar. Apesar de suas cabeças parecerem ter um probóscide alongado, é na verdade um ferrão envenenado e com o formato de uma agulha que as Moscas-Arpão podem disparar num alvo. Elas só podem fabricar um arpão por vez e precisam de mais uma semana para que um novo cresça ao ponto de poder ser disparado. O veneno paralisa as vítimas das Moscas-Arpão e, então, as fêmeas põem seus ovos sob a pele para as larvas terem bastante carne quando os ovos eclodirem. Jogue um dado para determinar quantos arpões o acertam. Se for atingido por um ou dois arpões, vá para **346**. Se for atingido por três ou quatro arpões, vá para **388**. Se for atingido por cinco ou seis arpões, volte para **13**.

250

Vocês examinam o posto avançado e encontram uma corneta de caça e uma lanterna. Você resolve pegar ambos os itens, além de uma besta e quatro flechas. A vila fica a não mais de trezentos metros, mas não há nenhum cemitério à vista. Sem querer arriscar uma prisão certa dentro de Mirewater, vocês fazem a volta em torno dela até chegar novamente ao posto avançado, mas ainda assim não encontram nenhum cemitério. Symm suspira e diz "Vamos seguir para Stonebridge." Vocês seguem para norte até alcançar o Rio Vermelho e cavalgam para leste, na direção de Stonebridge. A noite está caindo quando Stonebridge finalmente surge à sua frente. Se quiser acampar fora da cidade, volte para **92**. Se preferir desistir de sua busca pelo cemitério e entrar em Stonebridge, vá para **316**.

251

Você fica hipnotizado pelo medo, incapaz de mover sequer um músculo. Seus olhos arregalam-se de horror quando o Gato do Inferno começa a arranhá-lo. Ele se inclina sobre as patas traseiras e mergulha profundamente as longas presas em sua garganta. O bichinho de estimação de Razaak selou o destino de Allansia.



252

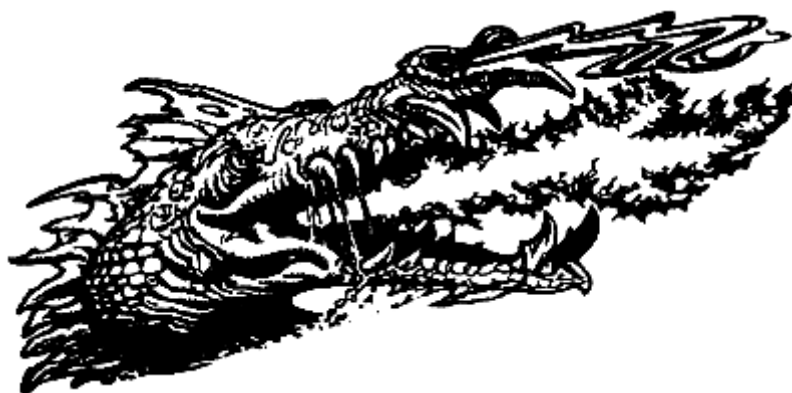
O restante do dia passa sem incidentes e tampouco sem sinal do Lago Perdido. Assim que o sol se põe, você escolhe um local bom para acampar durante a noite, certificando-se de que seu cavalo esteja bem preso a uma árvore próxima. Você se prepara para dormir, mas é acordado no meio da noite por um uivo. Seus olhos se abrem e vêem a lua cheia e num instante você já está se levantando, com a espada em punho. Você sente o coração batendo rápido enquanto aguça seus olhos e seus ouvidos. De repente, ouve o som de um graveto se partindo e, então, um rosnado baixo. Vê uma sombra se mover e, na luz, reconhece os pêlos marrons e grossos, as longas presas e as feições bestiais de um Lobisomem. Se tiver um Anel da Lua e souber como usá-lo, vá para a referência cujo número está anotado no feitiço. Se não puder fazer isto, deve enfrentar o Lobisomem com a espada.

LOBISOMEM

HABILIDADE 8

ENERGIA 9

Se vencer, mas sofrer algum ferimento do Lobisomem, vá para **275**. Se vencer sem ser mordido pelo Lobisomem, volte para **36**.



253

O Hobgoblin erra seu pé e cai no chão com um baque. Para deleite de Borri e Symm, você sobe pela corda e pula na cesta. Volte para **226**.

254

Symm finalmente consegue dar um golpe no Homem-Macaco sem ter medo de acertar você. Ele mergulha o punhal no pescoço da criatura e vocês observam-na cair ao chão, um som gorgolejante saindo da garganta dela. Symm então corta o saco de couro e dentro dele encontra algumas pedras polidas que você pode levar, se quiser, antes de partir. Volte para **37**.

255

Você força seu cavalo a entrar no rio e logo está na outra margem. Após um certo tempo, você chega ao topo da primeira colina e olha para leste, em direção ao que lhe parece uma cadeia interminável de colinas. Quando começa a descer, vê uma pequena cabana de madeira parcialmente escondida pelas árvores. O telhado está furado e não há sinais visíveis de vida. Se quiser entrar na cabana, vá para **332**. Se preferir passar por ela sem parar, volte para **53**.

256

Você anda até o Zumbi que está carregando o carrinho de mão. Ele não pára de trabalhar e age como se você não existisse. Você passa por ele e vai até onde os outros dois estão trabalhando na parede do túnel e, de repente, nota que todos eles têm o número "5" tatuado nos braços. Você faz uma observação mental do número antes de retornar até onde estão seus amigos. Vocês resolvem que não há mais nada a fazer exceto voltar até a bifurcação. Vá para **338**.

257

Não muito depois da meia-noite, enquanto está de guarda, você ouve o suave bater de asas. Das escuras sombras, um Morcego Vampiro mergulha para beber seu sangue.

MORCEGO VAMPIRO

HABILIDADE 5

ENERGIA 4

Se vencer, volte para **231**.



258

A mulher é logo solta e o agradece por salvá-la. Mas você mantém sua espada à mão, pois, no passado, muitos aventureiros em Allansia já morreram devido a truques semelhantes. A mulher percebe sua suspeita e diz: "Meu nome é Jella e sou meio-Elfo. Sou aprendiz do mago Covax de Zengis. Ele é um especialista em vida longa e enviou-me para as colinas à procura de ervas raras. Infelizmente, fui emboscada por Goblins. Levaram quase tudo o que eu tinha, mas ignoraram o que eu tinha de mais valioso - uma lata de pó curativo." Você observa Jella abrir uma pequena lata e oferecer-lhe uma pitada de pó marrom. Se quiser comer um pouco do pó, volte para **48**. Se preferir dar-lhe adeus e retomar sua jornada, vá para **382**.

259

Você é atingido pela bola de fogo, que faz um buraco negro em sua perna. Você grita de dor enquanto Razaak libera outra bola de fogo. Você é novamente atingido, e desta vez o resultado é fatal. Falhou em sua missão.

260

Os poderosos braços do Demônio apertam-se em volta de você, enquanto luta para alcançar sua faca. Finalmente, consegue puxá-la do cinto e começa a apunhalá-lo com fúria.

DEMÔNIO DA FLORESTA

HABILIDADE 9

ENERGIA 10

Reduza sua HABILIDADE em 2 pontos durante este combate devido ao "abraço" no qual está preso. Se vencer, suspira de alívio e pega sua espada. Volte para **89**.



261

Você logo alcança algumas colinas arborizadas que, mesmo sem querer, terá de atravessar para continuar seguindo para leste. Pouco menos de cem metros floresta adentro, você repentinamente ouve, acima de você, um grito de gelar o sangue e, olhando para cima, vê um Orc saltando do galho de uma árvore para emboscá-lo. Dois outros saem de trás de árvores com as espadas em punho. Jogue um dado. Se o resultado for 1-3, volte para **120**. Se for 4-6, volte para **62**.

262

Syrnm encontra uma falha na parede larga o bastante para que possam se esgueirar por ela. "Venha", diz ele, "vamos passar por aqui. Posso ver luz." Se quiser seguir Syrnm através da falha na parede, vá para **347**. Se preferir manter-se olhando para o fundo da fissura à procura de uma passagem alternativa, volte para **61**.

263

O homem escondido é um arqueiro habilidoso. Apesar da escuridão, ele é invariavelmente letal a tão curta distância. Esta vez não é exceção e a flecha atravessa seu pescoço, matando-o de imediato.

264

O túnel logo termina numa bifurcação em forma de T. Se quiser ir para a esquerda, volte para **156**. Se quiser ir para a direita, volte para **199**.

265

Você coloca o anel em seu dedo e tenta liberar algum poder mágico dele, mas nada ocorre. Se ainda não o tiver feito, pode experimentar o Anel da Lua (volte para **10**) ou o Anel do Punhal (volte para **94**). Se, em vez disso, preferir sair do Vale dos Ossos em direção leste, vá para **369**.



266

Borri passa os cinco minutos seguintes murmurando consigo mesmo, xingando os Trolls de todos os palavrões de que se lembra. "Por que alguém quereria fazer isso?" exclama ele, de repente. "Sabiam que o recorde em Allansia para o número de orelhas de Hobbits comidas por um Troll numa competição é de cento e dezenove? Até onde os Trolls vão pela fama! Venham, vamos indo." Borri começa a andar de repente, jogando o livro por sobre seu ombro. Você e Symm correm atrás dele e Symm pergunta a Borris e ele é o Anão mais baixinho da Allansia. "Vá cuidar da sua vida", rechaça ele, ainda prosseguindo. Volte para **40**.

267

Com o peso extra e a dor causada pelas mordidas e arranhões do Hobgoblin em sua perna, você larga a corda. Mergulha para o chão, onde é pego pelos outros Hobgoblins. Você tem uma morte rápida e suas posses são divididas entre eles. Indefesos no balão que sobe, Borri e Symm não podem ajudá-lo e somente eles sabem que o futuro de Allansia está perdido devido à sua morte e à captura da espada de Razaak.

268

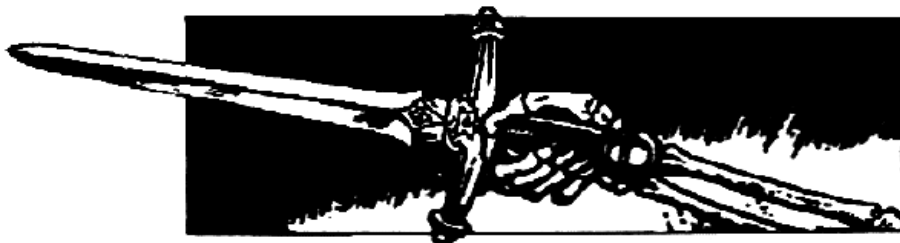
O pergaminho relata a fábula do lendário Gargantis e seu chifre milagroso. Apesar de não haver qualquer prova de que a criatura exista, rumores sobre ela circulam há séculos. Diz-se que ela tem um couro verde e encrespado e parece um cruzamento entre um Fiend do Fosso e um Golem de Carne e Osso, mas com o acréscimo de um único chifre no centro da testa. Diz-se que o chifre do Gargantis possui muitos poderes mágicos e misteriosos, e que ele o manteria mesmo sendo removido da testa do Gargantis. Qualquer um que possuir o chifre, ao empunhá-lo, liberaria esses poderes. Você já ouviu falar da criatura, mas fica atônito ao ler no pergaminho que uma dessas criaturas supostamente vive nos Túneis Uivantes das Terras Planas Ocidentais. Talvez o pobre aventureiro que possuía o pergaminho estivesse a caminho das Terras Planas quando encontrou a morte prematura nas florestas. Você coloca o pergaminho em sua mochila e pensa no que fazer a seguir. Se ainda não o tiver feito, pode examinar o bastão (vá para **360**) ou experimentar o elmo (volte para **111**). Se preferir retornar até seu cavalo, volte para **221**.

269

Vocês seguem a trilha de sangue além da curva do túnel até que chegam à borda de um fosso escuro. Suas tochas não conseguem iluminar o fundo, mas não há qualquer dúvida de que existe alguma coisa lá, mascando ossos. A criatura escondida sente sua presença e faz barulhos profundos, repugnantes e gorgolejantes. "Talvez seja o Gargantis", sussurra Borri. "Tenho uma corda aqui, se quiserem descer. Estou gordo demais para isso." Symm fita o Anão friamente e diz: "Talvez seja melhor jogá-lo lá embaixo para distrair sua atenção enquanto descemos!" "Foi brincadeira", Borri ri, nervoso. Você resolve intervir e discutem que se for mesmo o Gargantis no fundo do fosso, deve haver um acesso até ele pelo fundo - o Gargantis não poderia saltar para o fundo. Mas quem controla estes túneis? É o próprio Gargantis, ou há outro ser mantendo o Gargantis cativo? Ninguém tem uma resposta. "Bem, o que devemos fazer?" pergunta Borri. Se quiser se oferecer para ser baixado no fosso pela corda, volte para **117**. Se preferir voltar até o túnel principal, virar à esquerda e retornar até a bifurcação, volte para **222**.

270

O homem escondido fala com você com voz gelida: "Qualquer servo do Caos é inimigo de Allansia." Por um instante você ouve o sibilar da flecha voando antes que ela penetre em seu pescoço e o mate.



271

Você vê um clarão de luz branca quando uma rajada de energia é lançada das pontas dos dedos de Razaak. Mas em vez de matá-lo instantaneamente, o raio atinge seu escudo e é drenado sem causar-lhe nenhum ferimento. Até mesmo no rosto deformado de Razaak você consegue vislumbrar uma ponta de preocupação. Ele hesita por um segundo e, aproveitando a oportunidade, você corre até ele com a espada. Ignorando os golpes da espada, a única preocupação dele é tocá-lo com seus dedos.

RAZAAK

HABILIDADE 12

ENERGIA 20

Se Razaak vencer duas Séries de Ataque consecutivas, volte para **14**. Se você vencer sem perder duas Séries de Ataque consecutivas, volte para **84**.

272

Você começa a suar de repente e é logo consumido por uma febre. Sente-se fraco e é obrigado a deitar-se, tremendo incontrolavelmente. Aprovação dura uma hora e o enfraquece consideravelmente. Perca 1 ponto de HABILIDADE e 4 pontos de ENERGIA. Mas você ao menos tem o consolo de poder se camuflar. Com seu espírito ainda elevado, você vira seu cavalo para leste. Volte para **180**.



273

Vocês logo estão na orla da floresta, mas não conseguem enxergar seu interior. Você vai:

Entrar na floresta?

Volte para **215**

Seguir para oeste em direção a Mirewater?

Volte para **63**

Seguir para noroeste em direção a Stonebridge?

Vá para **363**

274

Você olha em volta e descobre uma alcova nas sombras. Se quiser se esconder nela, volte para **238**. Se quiser enfrentar quem quer que esteja caminhando em sua direção, volte para **2**.

275

Os desafortunados humanos que sofrem de licantropia são forçados a tornarem-se selvagens Lobisomens durante a lua cheia. Qualquer pessoa que for mordida por um Lobisomem provavelmente também se transformará num. Se estiver usando um Cristal de Sanidade, você será imune à doença (volte para **36**). Se não, mas se tiver uma vela, volte para **91**. Se não tiver nem o cristal nem a vela, vá para **317**.



276

A figura caminha lentamente em sua direção e, então, através da névoa, você vê que é seu velho amigo, o grande mago Yaztromo. "Olá", diz-lhe ele em voz jovial. "Não esperava me encontrar aqui, não é mesmo?" Se estiver usando um anel de ouro com uma jóia iridescente, vá para **326**. Se não estiver usando este anel, volte para **164**.

277

Os cavaleiros param a caravana e enviam uma carroça para pegar Borri e o balão. Logo vocês três estão novamente reunidos e seguindo pela planície estéril em direção às Terras Planas. Borri desdobra um lenço e revela algumas suculentas frutinhas vermelhas e oferece-as a vocês. Symrn as olha, horrorizado, e grita: "Não coma isso! Elas são frutas da loucura, que certamente o deixarão completamente enlouquecido!" Ele as tira de Borri e as joga fora. "Pensei que fossem uma delícia local", diz Borri, parecendo repentinamente chocado. "Que bom que não comi nenhuma antes." Passam-se as horas e vocês discutem as chances de encontrarem os Túneis Uivantes. De repente, um garotinho que segue na mesma carroça que vocês fala pela primeira vez e diz: "Eu sei onde tem alguns túneis. Me dêem um presente que eu digo quando passarmos por eles." Sem nada a perder (a não ser por um de seus pertences), você concorda e se sente esperançoso de novo. Quase ao final da tarde, com a caravana ainda seguindo pelas Terras Planas Ocidentais, o garoto se senta, aponta para uma pequena colina e grita: "Ali! Os túneis ficam ali!" Gritando, você pede ao condutor de sua carroça que pare e, dois minutos depois, vocês três estão sozinhos, observando a caravana desaparecer numa nuvem de poeira. Conseguem arrastar o balão e a cesta até a colina e gritam de alegria quando vêem a entrada de um túnel. "Não consigo ouvir nada", diz Borri. "Pensei que estes túneis devessem uivar." "Vamos esperar até que estejamos dentro deles, seu bufão baixinho, gordo e impaciente", ri Symm. "Talvez quando virmos o Gargantis, você comece a uivar!" Após esconder o balão na entrada, vocês desembainham suas espadas, acendem as tochas que trouxeram e descem o túnel com cautela. Cinco minutos depois, chegam a uma bifurcação. Se quiser virar à esquerda, volte para **222**. Se preferir seguir para a direita, volte para **90**.

278

Quando o Demonspawn cai no chão, o corpo dele Começa a encolher, sibilando e se transformando em vapor, até que ele nada mais é que uma poça de limo fedorento. Um calafrio desce por sua medula enquanto você caminha até Yaztromo e o solta. "Bravo", diz o velho mago com um sorriso, apertando sua mão com vigor apesar da provação pela qual acabou de passar. "Minha magia não funcionou contra esta criatura do Inferno. Ou estou perdendo meu dom ou Razaak tem poderes maiores que os que pensou. Mas não importa, não devemos nos desviar de nossa tarefa. Agora, conte-me, como encontrou o Lago Perdido e quem é este seu amigo?" Você conta a Yaztromo sobre sua jornada e como conheceu Symm.

Yaztromo parece contente e diz: "Bem, descobri algumas coisas sobre nosso amigo Razaak. Ele será um oponente formidável para você - se conseguir passar pelos lacaios que o protegem. Não só terá que o matar com sua própria espada, mas seu coração deve ser destruído pelo chifre de um Gargantis. De acordo com as lendas, o Gargantis é uma criatura rara que vive no subsolo - mas não tenho a menor idéia se ela sequer existe. Ela é virtualmente invulnerável a armas e você tem que usar magia para que seu chifre seja cortado fora. Somente então ela morrerá. Deixemos esta floresta infernal e retomemos à minha torre, onde um amigo meu deve estar à nossa espera."

O retorno para a torre não leva muito tempo, mas não há ninguém lá para saudá-los. "Estranho", murmura Yaztromo com a testa franzida. "Budron já deveria estar aqui. Espero que ele não tenha sofrido nenhum ferimento. Ele sabe onde fica o cemitério assombrado e isso é importante. Deverá ajudar a ler a lápide de Tamal, pai de Razaak. Acho que o cemitério fica entre Mirewater e Stonebridge, mas não tenho certeza." Ele lhe oferece a chance de passar a noite para ver se Budron aparece pela manhã (vá para **341**) ou partir já (volte para **157**).

279

Vocês encontram o balão e a cesta onde os deixaram e os arrastam para fora da entrada do túnel, colina abaixo. "Devemos fazer uma grande fogueira para que possamos inflar o balão com ar quente", diz Borri de modo autoritário. "Vou abrir o balão enquanto vocês dois vão juntar madeira." É preciso quase três horas andando pela planície estéril até que consigam encontrar lenha o bastante para fazer uma fogueira decente, mas estão finalmente prontos. Borri tira um cachimbo de metal da cesta, conecta-a ao pescoço do balão e suspende a outra ponta sobre o fogo. O Balão logo fica cheio de ar quente e está quase todo inflado quando, de repente, no horizonte, vêem poeira subindo no céu. "Cavalos se aproximando", diz Symm, calmamente. "Espero que esteja quase acabando, Borri." Os cavalos se aproximam rapidamente e você vê que são seis, cada um cavalgado por um Hobgoblin. Borri ordena que solte a corda que prende o balão a uma árvore e, então, puxa a corda enquanto o balão sobe. Mas o nó é difícil de ser desatado e você gasta valiosos segundos antes de resolver cortá-la com a espada. Você é rapidamente puxado para a frente pela corda, enquanto, ao mesmo tempo, um Hobgoblin cavalga sob você e salta da sela tentando agarrar suas pernas. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que sua HABILIDADE, volte para **253**. Se for maior, vá para **331**.

280

No próximo vale, você entra numa pequena floresta, que tem flores e plantas em abundância, apesar de nenhuma delas ser agradável aos olhos. Algumas estão adoecidas, outras cobertas por espinhos e outras tantas emitem cheiro ruim. Todas parecem estar sendo estranguladas por plantas rasteiras. Apesar de não conseguir ver ninguém, de repente você ouve vozes chilreantes altas e agudas. Você desembainha a espada e cavalga na direção de onde pensa que os sons estão vindo. Um arbusto se move e você vislumbra uma pequenina figura escura antes que ela desapareça em meio à vegetação rasteira. Se quiser seguir a figura, volte para **18**. Se preferir galopar pelo atalho o mais rápido que puder, volte para **73**.

281

Quando você caminha, não vê uma pequena pedra no chão à sua frente. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **392**; se for azarado, vá para **320**.

282

As posses do Gigante das Colinas montam a 1 Moeda de Ouro e um bracelete de cobre. Ocorre-lhe que a caverna do Gigante não pode ser muito distante daqui se ele se auto proclamou dono do vale. Você vai: experimentar o bracelete de cobre (volte para **182**), procurar pela caverna do Gigante após guardar o ouro e o bracelete na mochila (volte para **241**) ou vai seguir para oeste ao longo do vale após guardar o ouro e o bracelete em sua mochila (volte para **67**)?



283

Você ouve um som metálico e, lentamente, a gigantesca cadeira começa a recuar através de uma abertura na parede. As barras que o seguram à cadeira recuam e quando você pode se levantar, encontra-se num aposento grande. A cadeira retorna para o túnel e, agora, o único caminho possível para você é pela porta na qual se lê "Tranque aporta antes de abri-la". Você fica intrigado com o aviso, que não parece fazer sentido. Você tenta a maçaneta e descobre que aporta não está trancada. Contudo, se você tiver uma chave e quiser fazer como manda o aviso, volte para **189**. Se não tiver uma chave ou não desejar usá-la, vá para **334**.

284

Uma hora depois, você percebe que está viajando muito para o norte e deve seguir para leste se quiser encontrar o Lago Perdido. Num ponto favorável, você vira para leste, afastando-se do rio, e sobe as colinas. Algum tempo depois, você percebe uma fina linha de fumaça erguendo-se do outro lado da colina mais próxima à sua esquerda. Se quiser ir até lá e ver o que está causando a fumaça, volte para **33**. Se preferir seguir em frente, volte para **261**.

285

Por sinal, a pedra não contém nenhuma propriedade medicinal. Vá para **357**.

286

Vocês cruzam um campo aberto e, à sua frente, vêem um posto avançado circular e de pedra. Dois Anões emergem da construção, cada um segurando uma besta. Eles ordenam-lhes que dêem meia-volta ou então enfrentem as conseqüências. Se resolver dar meia-volta e cavalgar em direção a Stonebridge, volte para **21**. Se preferir enfrentar os Anões, volte para **71**.

287

Você encontra uma bolsa de couro pendendo em volta do pescoço do Guardião de Ossos. Ela contém três anéis de ossos, todos muito polidos. Um tem o símbolo de uma lua cheia esculpida em sua superfície, outro tem o emblema de um punhal e o terceiro tem um crânio esculpido. Você vai:

Experimentar o Anel da Lua?

Volte para **10**

Experimentar o Anel do Punhal?

Volte para **94**

Experimentar o Anel do Crânio?

Volte para **265**

Se deixar os anéis de lado e sair do Vale dos Ossos seguindo para leste, vá para **369**.

288

Após você ter matado o Gato do Inferno, Borri e Symm logo se recuperam e lhe dizem como é aterrorizante observar um combate sem ser capaz de mover sequer um músculo. "Estou realmente contente por ter ganho", diz Borri. "Não gostaria nada da idéia de servir como arranha-gato para esse gato supernutrido!" Pela primeira vez Symm ri de uma das declarações de Borri, apesar de, provavelmente, ser muito mais por causa de alívio do que pelo humor de Borri. "Bem, nos demos ao trabalho de abrir esse alçapão, então devemos dar uma olhada no covil do Gato do Inferno", continua Borri. "O que acham?" Se quiser dar uma olhada no covil, volte para **240**. Se preferir descer pelo túnel estreito, volte para **177**.

289

Em volta do pescoço do centauro encontra-se um talismã de bronze na forma de um Demônio de Chifres. Se quiser pôr o talismã no pescoço, volte para **75**. Se preferir partir sem o talismã, vá para **304**.

290

Symm é tão hábil com a espada quanto você e vence seus três Esqueletos com a mesma facilidade. Vocês começam a raspar o limo das lápides para ler as inscrições e na terceira encontram o que procuram: o epitáfio de Tamal. Em escrito antigo, ele diz:

*Apesar de aqui estar, ainda não estou morto,
O poder negro continua, minha alma é meu filho.
Tamal. Morto neste mundo aos 108 anos.*

Você memoriza o epitáfio, enquanto Symm raspa o limo das outras lápides abertas. De repente, ele o chama, dizendo que pode ver a ponta de um bastão de prata projetando-se do solo. Você caminha até a cova para ver por si mesmo. Se quiser tirar o bastão da cova, vá para **389**. Se preferir deixar o cemitério imediatamente e seguir para nordeste em direção a Stonebridge, volte para **234**.



291

"Gente de fora paga com a própria vida", sibila Ungoth. Agora que sua verdadeira identidade já é conhecida, você afasta seu manto e desembainha sua espada. Volte para **223**.

292

Você cavalga novamente até o topo da colina e desce pelo outro lado. Ao sopé, pode ver uma pequena floresta ao final do vale, a norte. Se quiser seguir em direção à floresta, volte para **203**. Se preferir subir a próxima colina, volte para **280**.

293

Uma súbita rajada de vento sopra o balão para longe da brecha nas árvores onde Borri está tentando pousar. A cesta é arrastada pelas copas das árvores, fica presa e pára de repente, pendendo precariamente dos galhos a uns trinta metros do chão. Você sai da cesta e lentamente desce pela árvore; de repente, um galho sob seus pés se parte. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **225**; se for azarado, volte para **4**.

294

O balão sobe até ficar fora do alcance das flechas. "Essa foi por pouco", murmura Borri. "Mas ao menos estamos seguros aqui. Esperemos que este vento continue nos levando para noroeste." Sentindo-se cansado, você se senta na cesta e resolve tirar uma soneca. Mas Borri, de volta a seu amado balão, está mais falante do que nunca e tenta mantê-lo acordado. "Estou atônito pelo preço das coisas atualmente", diz ele. "Sabem quanto custa um bom martelo de guerra, mesmo em uma cidade de ladrões como Porto Blacksand?" Se quiser continuar a conversa, volte para **198**. Se preferir dizer-lhe para ficar quieto que você quer dormir, volte para **49**.



295

Você abre o caixote com sua espada e dentro dele encontra duas armaduras, porém nenhum elmo. Você vai:

Experimentar a armadura de placa?

Vá para **380**

Experimentar a de cota de malha?

Vá para **328**

Deixar as armaduras de malha e retornar a seu cavalo?

Volte para **235**

296

A criatura cai sobre você e imediatamente começa a se alimentar. Porém, ela não se alimenta de sua carne, mas sim do metal de sua armadura. Perca 1 ponto de HABILIDADE. Como se estivesse envolvido por uma ameoba gigantesca, você tenta se livrar do Comedor de Ferro.

COMEDOR DE FERRO

HABILIDADE 4

ENERGIA 5

Para cada Série de Ataque que perder, deve deduzir 1 ponto de sua HABILIDADE. Assim que vencer uma Série de Ataque, você conseguirá jogar o Comedor de Ferro no chão. Você então poderá afastar-se pelo túnel (volte para **151**).

297

Depois de uns trinta metros, o túnel se abre em outra câmara. O chão está cheio de crânios, cada um parecendo ter sido esmagado com um instrumento maciço. Em uma das extremidades da câmara há uma pesada porta de ferro, que está firmemente trancada. Quando se aproxima, você ouve um baque surdo na porta. Na outra ponta da câmara, vê uma arcada toda esculpida com Demônios e Serpentes. Se quiser abrir a porta, volte para **115**. Se preferir atravessar a arcada e entrar no túnel que segue além dela, volte para **264**.

298

Você é lançado da sela e cai pesadamente no chão. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **107**. Se for azarado, volte para **218**.



299

Ao tocar na boneca de barro, você aciona uma reação mágica. A boneca começa a crescer e logo está bem mais alta que você, o barro parecendo macio e maleável como se tivesse acabado de ser retirado da terra. O monstro maciço anda desengonçado em sua direção, os punhos semelhantes a porretes erguidos para o ataque. O Golem de Barro está entre você e seu cavalo e você não tem outra opção a não ser enfrentá-lo.

GOLEM DE BARRO

HABILIDADE 8

ENERGIA 9

Sua espada é uma arma pobre contra o Golem de Barro. Após cada Série de Ataque, jogue um dado. Se alguma vez o resultado for 1, vá para **393**. Se o resultado for 2-6, continue o combate. Se vencer, vá para **362**.

300

A risada da mulher desaparece no vento e tudo está calmo novamente. Você examina o bastão, que tem cerca de meio metro de extensão e vê que há uma rosca de parafuso numa extremidade e uma bola sólida na outra com o número 13 inscrito nela. Você descobre que a bola se desenrosca e revela um pedaço de papel bem enrolado dentro do bastão. O papel contém uma mensagem: "Para saber qual é meu uso, junte minhas metades." Se tiver a outra metade do bastão e puder chegar a um total, vá para a referência correspondente a este número. Se não souber o total, não tem outra opção a não ser pegar a metade do bastão e seguir para nordeste, em direção a Stonebridge. Volte para **234**.

301

Enquanto mergulha na inconsciência, Symm lembra-se das pedras que você encontrou. Ele sabe que certas pedras em Allansia podem absorver o frio de um corpo e que já haviam sido usadas antes quando outras pessoas foram tacadas por um Fantasma de Gelo. Ele as examina e descobre uma que pode ser uma dessas. Ele a coloca em sua testa, se senta e aguarda. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **12**; se for azarado, volte para **285**.

302

Após passar pela borda da clareira, você nota, aliviado, que as últimas árvores estão começando a ficar mais finas e logo se encontra fora da floresta. Volte para **194**.

303

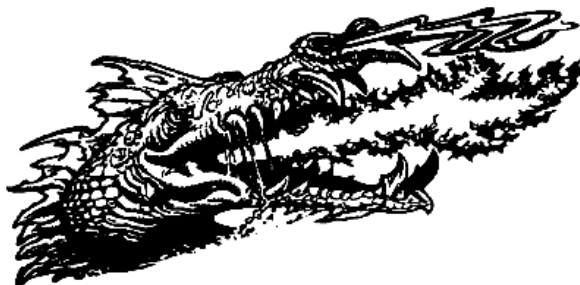
"Como é tolo de achar que pode me enganar", sibila Ungoth. "Gente de fora paga com sua própria vida." Agora que sua identidade já foi descoberta, você joga seu manto para o lado e desembainha sua espada. Volte para **223**.

304

Na hora seguinte, sua jornada de volta através das colinas é calma até que, de repente, ouve o grito de socorro de uma jovem vindo da direção de um outeiro cheio de árvores ao sul, não muito distante de onde está. Se quiser ir até o outeiro, volte para **127**. Se preferir manter-se seguindo para oeste, vá para **382**.

305

Quando tenta tirar a tarântula de seu punho, ela mergulha suas presas bem fundo em sua carne para injetar o veneno letal. Perca 4 pontos de ENERGIA. Symm imediatamente corre para ajudá-lo, sabendo exatamente como tratar uma mordida de aranha. Ele faz uma pequena incisão com sua faca a fim de chupar o sangue e, apesar de sentir-se enjoado, sua vida foi salva. Borri oferece para virar o carrinho enquanto espera que você se recupere. Se quiser que ele vire o carrinho, vá para **366**. Se preferir seguir em frente deixando o carrinho para trás, volte para **40**.



306

Você afasta o musgo e lê as palavras:

*Para ir além
De uma porta de granito
Aperte os números
Um oito quatro*

Você memoriza as palavras, monta novamente e segue em frente. Vá para **324**.

307

Seus olhos se esbugalham e uma expressão enlouquecida toma seu rosto. Você grita loucamente e, então, começa a espumar pela boca. Agarrando sua espada, você se volta para Symm e Borri, que também foram afetados pelo ataque mental. Agora totalmente insanos, cada um de vocês está cheio de um imenso desejo de sangue e erguem-se na plataforma, atacando um ao outro. Barri cai primeiro, e Symm cai em seguida. Você ignora o sangue que escorre por sua perna de dois profundos ferimentos em seus flancos e pula dentro do fosso para atacar o Gargantis. Mas um golpe da mão com garras rapidamente impede sua tentativa, acabando com sua vida.



308

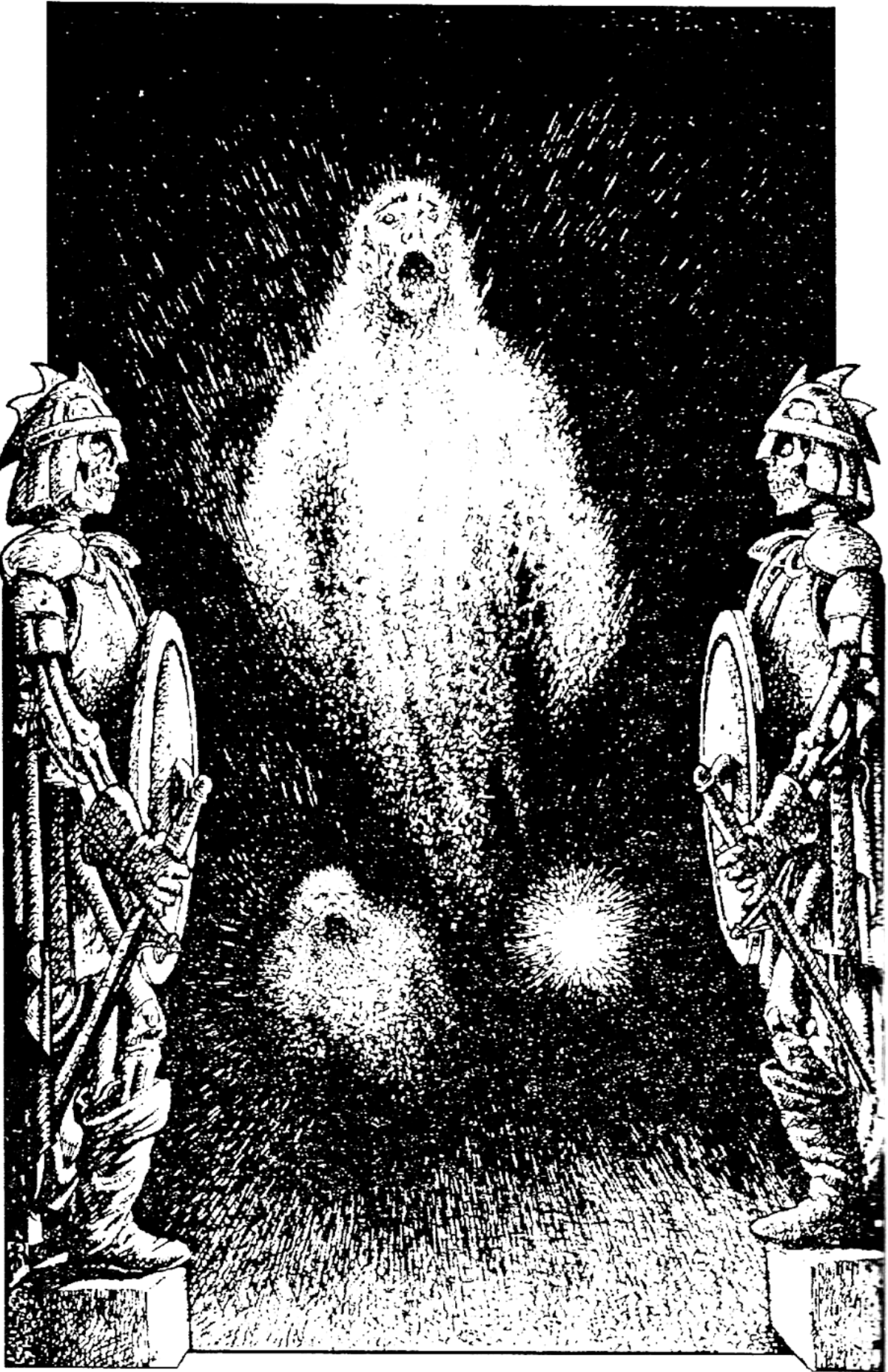
O homem escondido fala com você com uma voz amigável: "Se você é do Bem como diz ser, então desmonte de seu cavalo, ponha a espada no chão e venha juntar-se a mim para um pato assado." Se confiar neste homem e concordar em fazer o que ele sugere, volte para **103**. Se preferir forçar seu cavalo num galope, vá para **354**.

309

Você olha dentro do aposento escuro de onde os Demônios de Lava saíram, mas não consegue enxergar nada. Se quiser entrar no aposento, volte para **51**. Se preferir passar pela arcada e entrar no túnel mais além, volte para **264**.

310

Dentro da caverna está escuríssimo e para evitar que caia num buraco que não tenha visto, você bate no chão com a ponta de sua espada. De repente, sua espada bate em alguma coisa sólida exatamente em seu caminho e que soa como se fosse um objeto de metal. Você se inclina para a frente, toca no objeto e deduz que é uma grande caixa de metal, presa ao chão. Ela tem uma tampa com dobradiças. Se quiser tentar erguer a tampa, volte para **45**. Se preferir retornar até onde deixou seu cavalo, volte para **235**.



311

Segurando o bastão em sua mão, você imagina o coelho congelado no tempo. Em algum lugar a centenas de quilômetros, o coelho volta novamente à vida e continua sua corrida pela grama, sem nem mesmo perceber que parou. Você aponta o bastão para o Gargantis e segura a respiração quando uma gigantesca mão cheia de garras avança para pegá-lo. Para seu grande alívio, a mão de repente pára, a um centímetro de seu rosto. O Gargantis está paralisado e Borri e Symm soltam um grito de júbilo. Você deixa o ágil Symm subir pelo corpo congelado da criatura com uma faca presa entre seus dentes. Sentando-se nos ombros do Gargantis, Symm lentamente corta o chifre branco. Segurando-o em sua mão esquerda, ele o brande triunfalmente no ar. Ele então salta no chão e entrega-lhe o famoso chifre com um sorriso rasgado. Você se maravilha com a beleza do chifre antes de guardá-lo em seu cinto. "Vamos!" você diz e lidera seus amigos de volta pelo túnel. Passar por entre as estátuas dos Esqueletos não conjura nova aparição dos Fantasma de Gelo e vocês prosseguem apressadamente. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **54**; se for azarado, volte para **138**.

312

O rato enfia os dentes afiados em sua perna. Perca 1 ponto de ENERGIA. Mas você está menos preocupado com o ferimento do que com a possibilidade de que o rato possa ser portador de alguma doença letal. Você esmigalha o rato sob seu pé, furioso com o fato de que uma criatura tão insignificante possa causar a queda de Allansia. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **348**; se for azarado, volte para **161**.

313

Cerca de meia hora depois, ouvem o grito de batalha de um guerreiro e o som metálico de aço vindo do outro lado da colina. Se quiser investigar, volte para **7**. Se preferir passar sem parar, volte para **162**.

314

Apesar de ser atingido pelo punhal, a pontaria não foi particularmente certa. Você sofre apenas um ferimento leve em seu ombro. Perca 2 pontos de ENERGIA. Tão rapidamente quanto ergueu-se, o manto cai no chão e permanece imóvel. Se ainda não o tiver feito, pode experimentar o Anel da Lua (volte para **10**) ou o Anel do Crânio (volte para **265**), ou então, pode sair do amaldiçoado Vale dos Ossos indo para leste (vá para **369**).

315

Vocês passam entre duas estátuas de Guerreiros-Esqueleto e, imediatamente, sentem uma lufada de vento frio soprar do túnel em seus rostos. O vento sopra com mais força e começa a uivar. "Parece que estamos no lugar certo", diz Borri, num tom de voz mais sério do que o habitual. De repente, vê alguma coisa brilhando branca ao final do túnel. Ela cresce em tamanho e voa rapidamente em direção a vocês. Quando está bastante próxima, vêem que é um ser com um olhar agonizante no rosto, o corpo difuso estendendo-se atrás dele. A boca se abre e libera um som de enregelar a alma. "É um Fantasma de Gelo", grita Symm acima dos lamentos fantasmagóricos. "Não os deixem tocá-los quando passarem por vocês! E cuidado, há mais dois deles!" Vocês se mantêm atentos aos Fantasmas de Gelo conforme eles voam em sua direção. Jogue dois dados, três vezes. Se algum dos totais for maior que sua HABILIDADE, vá para **379**. Se os totais forem todos iguais ou menores, volte para **72**.

316

Em uma hora chegam a uma extremidade que cruza um riacho e que leva a Stonebridge. Dois Anões de guarda na ponte os desafiam, e você responde que são amigos de Yaztromo e que precisam falar com Borri. O humor dos Anões muda repentinamente e eles tornam-se muito simpáticos e falantes; levam-nos pela vila até alguns estábulos onde Borri vive. Batem na porta e são saudados por um sorridente Anão de bochechas rosadas e longa barba. "Olá!" diz ele, alegremente. "Meu nome é Borri e vocês devem ser os amigos de Yaztromo. Entrem e sirvam-se de guisado de legumes que acabei de preparar. Cuidarei de seus cavalos." Vocês aceitam a gentil hospitalidade e comem até não poderem mais se mover. Acrescente 2 pontos à sua ENERGIA. Borri junta-se a vocês para saber sobre sua busca, pois todos os Anões gostam de ouvir histórias de aventuras. Quando finalmente parece contente por já saber tudo o que há para saber ele diz: "Bem, suponho que seja hora de descanso. Deitem-se confortavelmente na palha e, pela manhã, lhes mostrarei algo especial - minha invenção!" Pela manhã, após um rápido café da manhã, vocês vão até os fundos para ver Borri e sua mais nova invenção. Vá para **353**.

317

Em uma hora, você fica febril e, então, para seu horror, começam crescer pêlos na parte superior de seu corpo, na cabeça e nos braços. Seu rosto fica distorcido e muda dramaticamente até tornar-se uma aparência completamente lupina. Você está condenado a uma vida dupla, caçando, quando alua cheia subir ao céu, aquelas mesmas pessoas que já foram suas amigas.

318

Apesar de lento e desengonçado, o Zumbi é um lutador forte e avança em sua direção com as mãos cheias de garras.

ZUMBI

HABILIDADE 6

ENERGIA 6

Se vencer, volte para **74**.



319

Você dispende alguns minutos abrindo seu caminho através de arbustos e sarças, mas não consegue encontrar o covil. Talvez o Demônio não tenha um local de descanso. Você acaba desistindo e retornando a seu cavalo, quando alguma coisa chama sua atenção numa pilha de folhas. Afasta as folhas com a espada e descobre os restos esqueléticos de um humano usando cota de malha, sem sombra de dúvida uma vítima do Demônio da Floresta. Você vê que os dedos ósseos de sua mão direita estão segurando um bastão de prata que tem aproximadamente meio metro de comprimento. Um belo elmo encontra-se ao lado do crânio, e perto há uma carcomida mochila de couro. Você vai:

Examinar o bastão de prata ?

Experimentar o elmo?

Abrir a mochila?

Abandonar o corpo e retornar até seu cavalo?

Vá para **360**

Volte para **111**

Voltar para **175**

Volte para **221**

320

Você chuta a rocha e, sem saber, aciona uma armadilha. A rocha mantinha uma vareta pressionada em um buraco no chão que, uma vez solta, abre um alçapão. Você pisa no vazio e cai num fosso de cinco metros de profundidade. Jogue um dado e reduza o resultado de sua ENERGIA atual. Se ainda estiver vivo, Borri e Symm podem salvá-lo com a ajuda da corda de Borri. "Não viu o Gargantis lá embaixo, viu?" pergunta Borri, sempre gozador. Sem dar-lhe a satisfação de uma resposta, você sai do buraco de boca fechada. Volte para **79**.

321

Você ouve um estrondoso som retumbante acima de você e vê fragmentos de rocha se desprenderem das paredes e caírem no chão. De repente, uma enorme falha se abre na parede na altura da alavanca e, então, toda ela cai sobre você. Sua busca é interrompida abruptamente e Razaak agora pode trazer a Idade das Trevas sobre Allansia sem que haja maiores obstruções.

322

A galinha é fresca e foi assada recentemente. Você a devora com rapidez e lambe os lábios com satisfação. Acrescente 2 pontos à sua ENERGIA. Deixando os Orcs para trás, você segue para leste. Volte para **216**.

323

Os Fantasmas de Gelo se aproximam, mas você consegue se evadir deles, e também Symm e Borri conseguem evitá-los. Observam os Fantasmas desaparecerem pelo túnel antes de resolver abandonar a busca por uma passagem secreta e passar audaciosamente por entre as estátuas adiante. Volte para **56**.

324

Ao sopé da colina, você vê um riacho estreito correndo de norte para sul atravessando seu caminho. Quando chega à margem, seu cavalo pára e baixa a cabeça para beber. Se quiser soltar as rédeas para permitir que seu cavalo beba, vá para **376**. Se preferir forçá-lo a cruzar o riacho para poder continuar sua busca, vá para **391**.

325

Vocês andam por dois quilômetros para oeste, mas não conseguem encontrar nenhum cavalo. Parece haver pouco sentido em andar mais, já que levarão uma hora até retornar até onde Borri está. Vocês voltam, mal falando um com o outro, frustrados por sua contínua má sorte. Quando finalmente vêem o balão, não encontram sinal de Borri. Vocês desembainham suas espadas e aproximam-se cautelosamente e, de repente, Borri salta de dentro da cesta e aponta uma besta em sua direção. Você ri e lhe diz para parar de brincar, mas não termina sua frase. Uma flecha penetra-lhe o pescoço, matando-o instantaneamente, e uma luta de vida e morte ocorre entre Symm e Borri, apesar de você jamais saber quem venceu. Nem saberá que Borri ficou louco após comer frutinhas da loucura, encontradas apenas na Planície de Bronze.





326

Apesar de você não o saber, a jóia em seu dedo é conhecida como Olho Vidente. Aquele que a usa verá através de quaisquer ilusões, mesmo que ela seja lançada pela mais poderosa das magias. Lentamente, as feições de Yaztromo desaparecem e revelam a figura hedionda de Razaak em sua verdadeira forma. Seu corpo é grotesco, com costas largas e encurvadas como um inseto, e se curva acima de sua cabeça enorme. Um braço arrasta-se no chão, enquanto o outro é encarquilhado e mirrado. Um olho arregala-se em sua órbita e um sorriso retorcido ergue o lado esquerdo de seu rosto deformado. Veias vermelhas pulsam em seu crânio careca e você jamais se sentiu tão enojado em toda a sua vida. "Eu sabia que você era um estranho", ele zomba. "Posso sentir a presença de minha espada escondida em seu manto. Mas você está longe de sua profundidade, verme." De repente, ele aponta seu braço mirrado para você e uma bola de fogo sai da ponta de seus dedos esqueléticos diretamente em sua direção. Se tiver inalado a fumaça de um globo que foi quebrado, vá para **351**. Se não tiver inalado a fumaça mágica, vá para **259**.

327

Vocês viram seus cavalos para norte e acenam para os Homens das Colinas, que balançam seus punhos em frustração. Quando estão longe do alcance de seus arcos, vocês viram para oeste uma vez mais. Volte para **148**.

328

A armadura lhe cabe bem e não lhe restringe os movimentos. Acrescente 1 ponto à sua HABILIDADE. Você não tem utilidade para a armadura de placa de metal, então volta até onde está seu cavalo. Volte para **235**.

329

Você levanta o alçapão e se afasta, com sua espada em punho. Ouve um grito agudo e, então, uma grande fera pula do alçapão para a câmara. Seu pêlo é vermelho flamejante e ela se parece com um gato com garras e dentes longos e afiados. O Gato do Inferno também tem olhos escarlates que costumam instilar medo em sua presa. Jogue um dado. Se o resultado for 1-4, volte para **110**. Se for 5 ou 6, vá para **355**.

330

As pedras grandes voam em sua direção, mas caem a cinco metros de distância. Você ouve o Gigante das Colinas gritando enfurecido, mas você cavalga colina acima e logo deixa o Gigante para trás. O restante do dia passa sem quaisquer incidentes e, quando a noite cai, você se pergunta onde acampar. Ao longe, vê o brilho do que parece ser uma fogueira, mas agora já está muito escuro para ver quem deve estar sentado ao lado dela. Se quiser cavalgar até onde está a fogueira, volte para **183**. Se preferir acampar entre alguns pedregulhos próximos, vá para **399**.



331

O Hobgoblin consegue segurar sua perna esquerda e é puxado para cima junto com você. Borri e Symm inclinam-se na cesta, gritando palavras de encorajamento para que tente livrar-se do Hobgoblin. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que sua HABILIDADE, volte para **154**. Se o total for maior, volte para **267**.

332

Teste sua Sorte. Se tiver sorte, vá para **384**; se for azarado, volte para **85**.

333

Vocês raspam o limo da lápide e lêem o epitáfio de uma mulher que morreu aos 69 anos. Na terceira lápide, encontram o que procuram: o epitáfio de Tamal. Em escrita antiga ele diz:

*Apesar de aqui estar, ainda não estou morto,
O poder negro continua, minha alma é meu filho.
Tamal. Morto neste mundo aos 108 anos.*

Você memoriza o epitáfio, enquanto Symm raspa o limo de outras lápides, meio que esperando ver um fantasma a qualquer instante. Mas o cemitério não tem mais quaisquer segredos e vocês seguem para nordeste em direção a Stonebridge. Volte para **234**.

334

Você resolve mandar a cautela às favas: abre a porta e a cruza. Você se descobre num aposento exatamente igual ao que acabou de deixar. A única diferença é que não há qualquer aviso na porta. Você anda até a porta, tenta a maçaneta e descobre que ela está destrancada. Novamente, atravessa a porta – para descobrir que se encontra em outro aposento idêntico ao anterior. Tendo falhado em usar uma chave de tempo, você agora está preso numa dobra de tempo da qual não há escapatória. Você está amaldiçoado à eterna repetição de atravessar a porta.

335

Após meia hora rumando pela vegetação rasteira, você encontra a planta de cor escura e mal consegue acreditar em sua boa sorte. Rapidamente mastiga uma muda para extrair a belladonna e fica muito enjoado devido ao veneno que há na planta. Perca 2 pontos de ENERGIA. Porém, para seu alívio, está curado da doença. Volte para **36**.

336

Você lê as palavras do pergaminho, mas o velho logo fica irritadiço com sua péssima pronúncia. "Leia as palavras letra por letra", ele diz, cortante. Você faz como ele manda, mas quando termina, o velho permanece em silêncio. Finalmente, ele grunhe de satisfação e diz: "Bem, vocês encontraram um item bastante útil. A língua é Hamakeiano. Os Hamakei, para o caso de estarem interessados, são os últimos remanescentes de uma era voltada mais para a feitiçaria. Alguns poucos ainda vivem nas regiões desérticas. São criaturas muito estranhas, com corpos encarquilhados e cabeças parecidas com as de urubus e que são mantidas vivas muito além de seu ciclo de vida normal por feitiços antigos. Elas se vêem como estudiosos e raramente entram em conflito, preocupando-se mais com a magia protetora.

E o que vocês têm aqui é uma tela mágica contra animais ou insetos conjurados. Realmente muito útil. Para ativar o feitiço, diga "Hamakei" e o número ao final do pergaminho. "Bem, tenho que ir agora, então, adeus e boa sorte." Você observa o velho por alguns minutos enquanto ele se afasta novamente, caminhando agilmente. Você então se volta e segue Symm que, como sempre, está ansioso para prosseguir. Volte para **313**.



337

Quando seu cavalo pisa sem querer em um dos cogumelos, você ouve um som abafado parecido com um tiro. De repente, o ar fica cheio de esporos de cogumelo, venenosos somente para humanos. Você imediatamente começa a ter ânsia de vômito e a sufocar. Jogue um dado e reduza o número de seus pontos atuais de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você prende o fôlego e faz seu cavalo passar a galope pela clareira. Logo as árvores começam a rarear e você finalmente está fora da floresta. Volte para **194**.

338

Quando alcançam o ponto onde os Doragar mortos caíram, ficam surpresos por ver que os corpos sumiram. Uma trilha de sangue leva para uma parede de rocha sólida, onde vocês encontram a fresta que indica a existência de uma porta. Vocês empurram essa parte da parede, mas ela não se move. Até mesmo Symm, com todas suas habilidades, não consegue encontrar um meio de abrir a passagem na parede. Você pressiona o ouvido contra a parede, mas não consegue ouvir nada. Se quiser prosseguir com seus esforços para abrir a parede, volte para **78**. Se preferir voltar até a bifurcação e tentar a outra passagem, volte para **222**.

339

Você cavalga nervosamente pelo lado da colina que leva ao lago. Há um silêncio mortal no vale e raramente alguma ondulação rasga a superfície escura e coberta de bruma da água, que se estende na distância. Rapidamente dá uma olhada por todo o lago, mas não vê qualquer movimento nele. Espera pacientemente por quase uma hora até perceber um objeto vagando lentamente na direção da margem oeste. Você aguça os olhos e vê que é, sem dúvida, uma jangada com uma figura encapuzada sentada nela. Você esporeia seu cavalo e cavalga ao longo da margem até o ponto para onde a jangada está se dirigindo. Quando a jangada chega bem próxima à margem, você faz seu cavalo entrar no lago gelado e crava os olhos no esqueleto amaldiçoado de Kull. Ainda segurando a espada de Razaak como o faz há cem anos, o esqueleto de Kull permanece imóvel na jangada quando você se aproxima. Vencendo sua ansiedade, inclina-se para a frente e pega a espada de Kull. Você ouve um suspiro de alegria e observa o esqueleto transformar-se em pó e desaparecer no lago por entre as madeiras da jangada. Depois de colocar a aterrorizante espada na bainha presa a seu cinto, segue para oeste, em direção à torre de Yaztromo, sem conseguir parar de pensar no terrível destino que talvez o aguarde como o guardião da espada de Razaak. Volte para **165**.



340

De algum modo, você consegue sobreviver ao ataque mental, expulsando o medo de sua mente. Você grita bem alto para ajudá-lo a se concentrar e avança para atacar o Gato do Inferno.

GATO DO INFERNO

HABILIDADE 8

ENERGIA 8

Se vencer, volte para **31**.

341

Logo cai a noite e vocês se encontram relaxando em poltronas confortáveis e ouvindo longas histórias de aventuras contadas por Yaztromo. Depois de fazer uma refeição gigantesca, vocês se deitam cedo, pois pressentem que precisarão de todo sono que puderem obter. Pela manhã, você se sente bastante refrescado (acrescente 2 pontos à sua ENERGIA) e enquanto empacotam seus pertences, Yaztromo enche novamente sua garrafa de vidro com sua Poção de Cura, o bastante para cinco doses. Assim que desce a escada em espiral da torre, Yaztromo diz: "Temo que tenha ocorrido o pior ao pobre velho Budron. Algo terrível deve ter-lhe ocorrido. Ele normalmente é tão confiável. Espero que consigam encontrar o cemitério assombrado sem ele. Depois disso, sigam para a cidade dos Anões, Stonebridge, e procurem por Borri. Ele poderá ajudá-los a economizar bastante tempo!" Do lado de fora, vocês montam em seus cavalos e seguem para oeste ao longo da Floresta de Darkwood. A jornada é tranquila por meia hora, mas, então, vocês vêem um saco de couro preso por um pedaço de corda a uma árvore. Se quiser parar e cortar o saco, volte para **207**. Se preferir passar sem parar, volte para **37**.

342

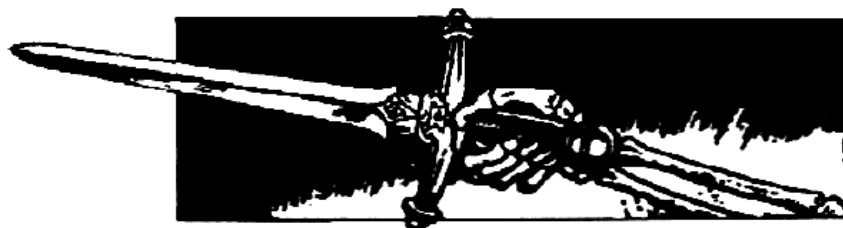
As nozes são comestíveis e diminuem um pouco a sua fome. Acrescente 1 ponto à sua ENERGIA. Depois de acabar de comer as nozes, você sai dos túneis. Volte para **279**.

343

O homenzinho pára de lançar os ossos e pergunta por que você está invadindo seu terreno. Você replica que está em uma importante busca e que deve encontrar o Lago Perdido. "Sou apenas um homem simples, conhecido como Guardião de Ossos," diz o homenzinho em voz triste, "e não conheço nenhum lago perdido. Ando por estes ossos e esculpo anéis mágicos em alguns deles. Gostaria muitíssimo de uma nova faca para meu trabalho, e lhe daria com prazer um de meus anéis em troca." Se tiver uma faca que gostaria de trocar por um anel, volte para **208**. Se, em vez disso, resolver atacar o Guardião de Ossos, volte para **134**. Se não fizer nenhuma das duas coisas, você lhe dá adeus e sai do Vale dos Ossos (vá para **369**).

344

Borri e Symm ajudam-no e, então, vocês três caminham pelo estreito túnel oposto. Volte para **177**.



345

Pela manhã, tudo está calmo. Vocês montam em seus cavalos e cavalgam à procura do cemitério. Volte para **37**.

346

O forte veneno age rapidamente, mas, felizmente, sua constituição consegue lidar com a pequena quantidade absorvida. Seus membros ficam dormentes, mas você não fica paralisado. Perca 4 pontos de ENERGIA. Você força seu cavalo a prosseguir, usando sua espada para cortar o ar e espantar as moscas que pairam à sua volta, à espera de que sua vítima caia. Porém, você consegue escapar delas e logo que se sente seguro, bebe uma dose da Poção de Cura de Yaztromo para combater o efeito do veneno. Você se sente imediatamente melhor, mas não recupera nenhum ponto de ENERGIA. Aliviado por ter deixado o pântano para trás, você continua sua viagem pelas colinas, seguindo o rio. Volte para **185**.

347

Borri tem dificuldade em apertar seu estômago protuberante através da fenda na parede e Symm o caçoa por causa disso. Vocês têm de se empurrar e se puxar por uns vinte metros antes que a falha se abra em uma grande câmara vazia. Duas velas negras brilham bruxuleantemente e você nota que está extremamente frio. Na parede oposta, um túnel estreito leva para fora da câmara e, no chão, você vê um alçapão que está travado. Pressiona sua orelha contra a porta do alçapão e ouve sons de alguma coisa farejando. Se quiser descer pelo túnel estreito, volte para **177**. Se quiser destravar o alçapão, volte para **329**.

348

O rato não é portador de nenhuma doença e você pode continuar sua busca sem uma morte dolorosa e prematura. Caminha até o baú e olha para dentro dele. Volte para **211**.

349

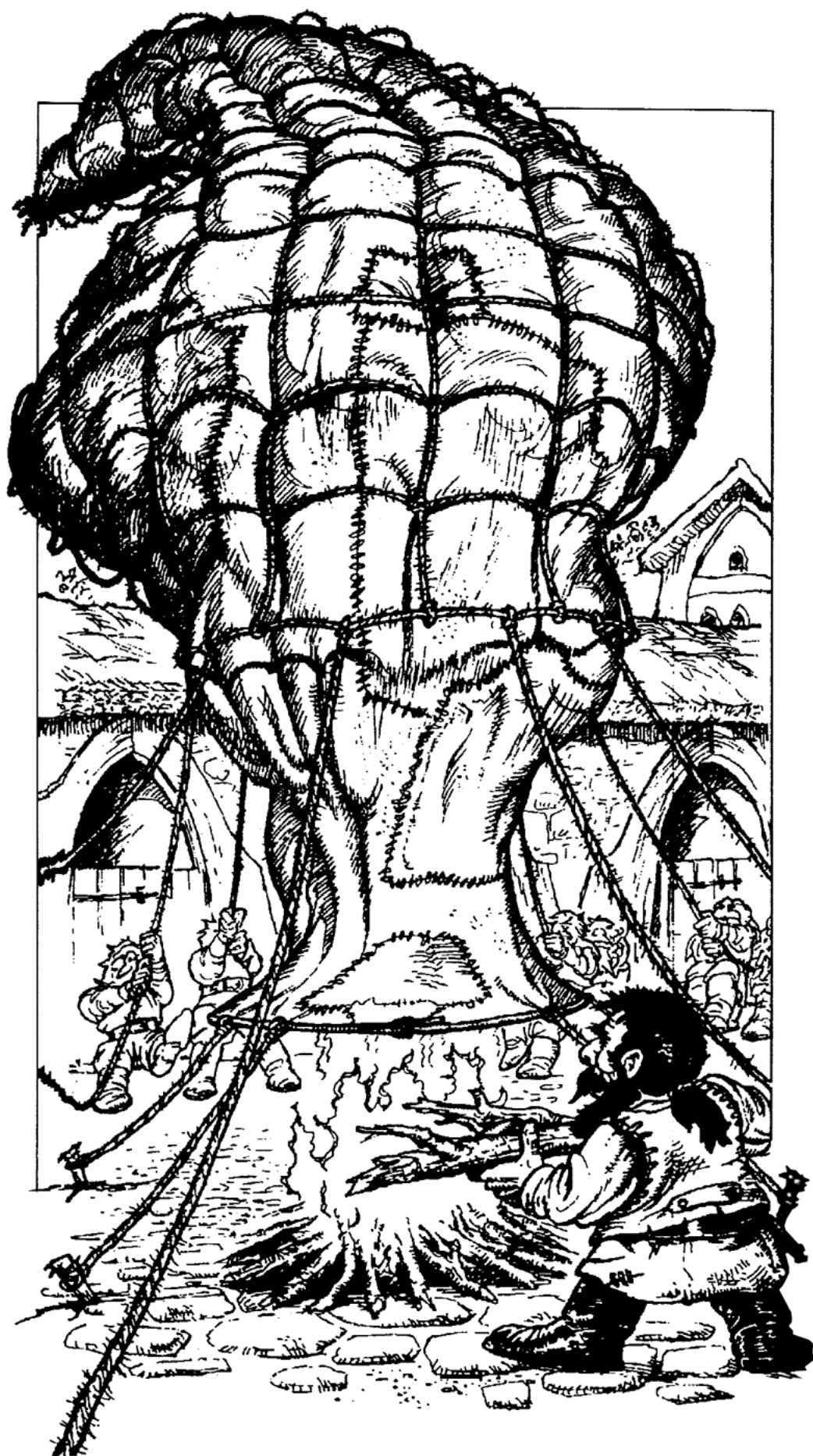
A mão com garras pega em seu ombro e pescoço, infligindo-lhe uma horrível ferida. Perca 2 pontos de ENERGIA. Jogue dois dados. Se o total for igualou menor que sua HABILIDADE atual, volte para **88**. Se for maior, volte para **236**.

350

Quando está a meio caminho colina abaixo, seu cavalo está resfolegando alto e galopando muito lentamente. Perca 1 ponto de SORTE. Sem querer matar seu cavalo de cansaço, você se vira para enfrentar os Goblins que o atacam aos brados. Enfrente-os um de cada, conforme se aproximam.

	HABILIDADE	ENERGIA
GOBLIN Um	5	5
GOBLIN Dois	5	6
GOBLIN Três	6	5
GOBLIN Quatro	6	6

Se vencer, volte para **65**.



351

Você detecta surpresa no rosto de Razaak quando a bola de fogo evita seu corpo. Ele libera outra bola de fogo, mas ela também não o atinge. Percebendo que você tem proteção contra fogo, ele começa a murmurar palavras que você não compreende. Imediatamente, a ponta dos dedos dele ficam cheias de gigantescos insetos com ferrão que voam em direção a você como se Razaak estivesse segurando a ponta de um maciço cone pulsante. Se possuir um pergaminho Hamakeiano, deverá usá-lo agora chamando os Hamakei e indo para a referência correspondente ao número anotado no pergaminho. Se não possuir um pergaminho, volte para **242**.

352

Você agora está usando um Cristal de Sanidade. Este talismã o protegerá de quaisquer ataques à sua sanidade. Levando a sério o aviso do mineiro, você vira seu cavalo para sudeste a fim de evitar os Ores. Volte para **137**.

353

No jardim, vocês têm a mais estranha visão de suas vidas. Um enorme balão, tão alto quanto a torre de Yaztromo, está sendo enchido com o ar quente de uma fogueira por Borri. Um grupo de Anões está segurando as cordas para evitar que o balão saia flutuando pelos céus. "Esta é minha invenção," grita Borri, excitado, acima do estalar da fogueira. "É chamado de balão de ar quente. Pode carregar pessoas por grandes distâncias através dos céus em uma cesta presa ao balão. Pode sobrevoar montanhas e lagos, levado pelas correntes de ar e pelo vento. Creio que devem tentar encontrar o Gargantis. Então, se quiserem subir a bordo, eu os levarei pelos céus. E se tiverem alguma idéia de aonde devemos ir, digam-me agora, por favor. O vento está soprando para sudeste, então espero que não queiram ir para oeste!"

Maravilhados com este surpreendente balão, vocês rapidamente sobem na cesta. Borri ordena aos Anões que soltem as cordas e o balão sobe suave e velozmente. A princípio sentindo-se nervosos, a bela vista e a tranquilidade os fazem relaxar e vocês começam a aproveitar a jornada silenciosa. Você olha para baixo, para as pequeninas copas das árvores da Floresta de Darkwood e pensa sobre os perigos escondidos sob elas. "Bem?" pergunta Borri. "Aonde querem ir?" Vai responder:

A Floresta das Aranhas?
As Terras Planas Ocidentais?
A Planície de Bronze?

Volte para **34**
Volte para **135**
Volte para **210**

354

Você ouve o som de uma corda de besta ser solta enquanto seu cavalo corre noite adentro. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **109**; se for azarado, volte para **263**.



355

Apesar de seus dois amigos ficarem paralisados de medo, você consegue, de algum modo, livrar-se das imagens formando-se em sua mente. Você grita o mais alto que consegue para ajudá-lo a se concentrar e avança para atacar o Gato do Inferno.

GATO DO INFERNO

HABILIDADE 8

ENERGIA 8

Se vencer, volte para **288**.



356

Você fita os corpos sem vida dos Camaleonites e lembra-se de uma lenda que lhe fora contada. É dito que o sangue destas raras criaturas dá a um ser humano o poder de perfeita camuflagem apenas uma vez em sua vida. Mas fala-se também dos terríveis efeitos colaterais. Se desejar passar um pouco de sangue Camaleonite em seu corpo, volte para **124**. Se preferir seu cavalo e seguir mais para leste, volte para **180**.

357

Sua temperatura continua a baixar, e a morte rapidamente segue a hipotermia. Seu corpo começa a vaporizar e ergue-se do chão. Você vê dois objetos à sua frente, brilhando com um vermelho ígneo, e começa a voar na direção deles. O calor liberado pelos objetos o queimam e você uiva de dor, do mesmo modo que qualquer outro Fantasma de Gelo quando na presença de seres vivos.

358

A jovem está contorcida ao lado de seu Grifo. Não há qualquer sinal de vida e você se pergunta por que ela o teria atacado. Talvez o Grifo estivesse com fome e pretendesse comer carne fresca. A jovem estava armada com uma espada e um escudo. Senão tiver uma espada, pode pegar esta e acrescentar 2 pontos à sua HABILIDADE. O escudo é circular e há escrituras estranhas na borda de todo ele. Se quiser pegar o escudo, volte para **131**. Se preferir cavalgar sem ele, volte para **29**.

359

Você olha em volta, mas não encontra nenhum lugar onde se esconder. Não há alternativa a não ser desembainhar a espada e avançar. Três criaturas logo surgem em seu campo de visão e você vê que têm corpos humanos, mas as cabeças são de ratos. São cobertos por pêlos curtos e têm longos rabos como os dos ratos; eles já sentiram seu cheiro e estão prontos para lutar. O Rato Humano da frente gira uma funda acima da cabeça e lança uma pedra pelo túnel. Jogue um dado. Se o resultado for 1-3, volte para **133**. Se for 4-6, volte para **69**.



360

O bastão é oco numa das pontas e tem uma rosca de parafuso em seu interior. Você deduz que há uma outra parte do bastão que está perdida ou foi destruída. Nota que o número 37 está gravado na ponta sólida, mas não compreende seu significado. Coloca o bastão em sua mochila antes de resolver o que fazer a seguir. Se ainda não o tiver feito, pode experimentar o elmo (volte para 111) ou abrir a mochila (volte para 175). Se preferir voltar até onde está seu cavalo, volte para 221.

361

Passam-se dez minutos e nada de terrível lhe acontece. Você percebe que é imune aos efeitos colaterais do sangue de Camaleonite. Ganhe 1 ponto de SORTE. Todo contente, você direciona seu cavalo para leste. Volte para 180.

362

O Golem se balança por um instante e, então, cai no chão como uma árvore abatida. Sua cabeça se abre e, dentro dela, você vê um anel de ouro com uma grande jóia preso no barro. Se quiser pôr o anel no dedo, volte para 102. Se preferir deixá-lo onde está e seguir na direção ao lago, volte para 339.

363

Vocês seguem para nordeste em direção a Stonebridge, mas não vêem sequer sinal de um cemitério. Volte para 142.

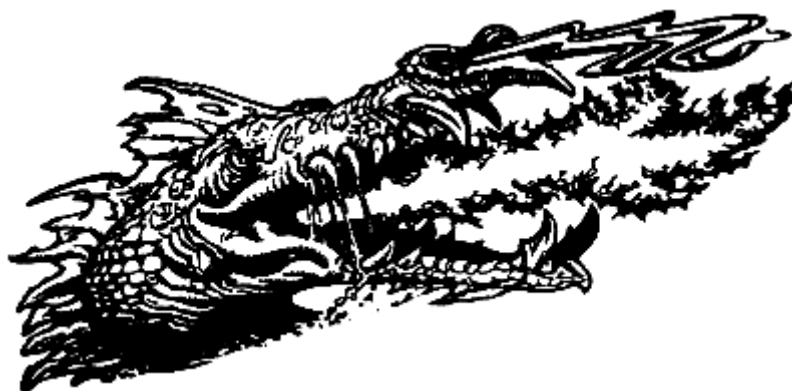
364

"Se o que diz é verdade, tenho certeza de que meu mestre desejará saber da aliança com Lorde Azzur. Mas antes que lhe permita a entrada até meu mestre, devo certificar-me de que não é um espião do mundo externo. Eu lhe farei algumas perguntas," continua Ungoth. "Se suas respostas forem corretas, então estarei convencido de que é realmente um servo de Razaak. Disse que esteve em Porto Blacksand, aquela venerável cidade de ladrões, para comprar armas. Agora diga-me, quantas Moedas de Ouro pagaria por um martelo de guerra?" Se souber a resposta, vá para a referência correspondente ao valor. Se não souber a resposta, volte para 291.

365

Conforme caminha lentamente pela floresta, você vê folhas de um arbusto se moverem e não consegue se convencer que isso foi causado pelo rufar do vento. Você desembainha sua espada e vira seu cavalo em direção ao arbusto. Repentinamente, uma hedionda criatura salta de trás do arbusto e o fita com olhos fundos e escuros como a própria terra. A criatura tem forma humanóide mas pele áspera como a de uma árvore, coberta por limo e cogumelos e vários insetos rastejantes. No rosto enrugado, há uma expressão sem vida. De repente, os braços do Demônio da Floresta se abrem e estendem-se como longas videiras e tentam puxá-lo de cima de seu cavalo. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que seus pontos atuais de HABILIDADE, volte para 232. Se o total for maior, vá para 397.





366

Embaixo de todos os ossos você encontra outra caixa de madeira, ainda maior que aquela escondida nas roupas do Troll. Se quiser abrir a caixa grande, volte para **104**. Se preferir continuar seu caminho, deixando as caixas para trás, volte para **40**.

367

O barulho de vidro se partindo ecoa alto na caverna quando o globo atinge a parede e se fragmenta. A fumaça enche a caverna rapidamente, mas você não tem nenhuma dificuldade em respirar. Na verdade, a fumaça é mágica e o tornará imune a qualquer ataque por fogo. Acrescente 1 ponto à sua **SORTE**. Você agora pode abrir o baú, se ainda não o tiver feito (volte para **80**) ou deixar a caverna (vá para **386**).

368

Se não puder se lembrar de que criatura ainda está presa pelo bastão, então será incapaz de ativá-lo contra os Gargantis. Mais uma vez, deve confiar em sua espada. Volte para **147**.

369

Deixando o vale para trás, você apressa seu cavalo a subir a próxima colina até chegar a uma pilha de escuros pedregulhos de granito. O maior deles parece ter algumas palavras inscritas, a maioria das quais está coberta por musgo. Se quiser desmontar e examinar as palavras, volte para **306**. Se preferir seguir em frente, volte para **324**.

370

Borri e Symm ajudam-no a subir e você descobre que encontrou uma máscara de rosto feita de bronze. Se quiser pôr a máscara, volte para **145**. Se preferir deixá-la para trás e caminhar através do túnel estreito do lado oposto, volte para **177**.

371

Puxando cordas e ajustando o lastro, Borri poussa habilmente o balão numa brecha entre as árvores. Você salta da cesta e toma a iniciativa quando, repentinamente, Borri parece receoso com a perspectiva de deixar sua amada invenção. Você diz aos outros dois para segui-lo, apesar de não ter idéia de que caminho seguir. Volte para **15**.

372

Quando você se inclina para fechar a tampa, um dos Rad-Hulk tenta pegar seu braço. Se sua **HABILIDADE** for 9 ou menos, volte para **105**; se ela for 10 ou maior, volte para **20**.



373

O número que obteve é o número de pontos a serem deduzidos da ENERGIA do Zumbi. Reduza a ENERGIA do Zumbi antes de iniciar o combate.

ZUMBI

HABILIDADE 6

ENERGIA 6

Se vencer, volte para 74.

374

A mira do Gigante das Colinas é letalmente acurada. A grande pedra o atinge e o lança para fora do cavalo. Você está morto antes de chegar ao chão.

375

Você pode tentar qualquer um dos itens abaixo, caso possua algum deles. Qual deles vai usar:

Um espelho de prata?

Vá para 394

Um bastão de prata?

Volte para 128

Um crânio de rato?

Volte para 98

Se não possuir nenhum destes itens, terá que se apoiar mais uma vez em sua fiel espada (volte para 147).

376

Seu cavalo bebe com vontade do riacho gelado. Você resolve imitá-lo pois crê que a água seja pura nas colinas. Acrescente 1 ponto à sua ENERGIA. Quando acha que seu cavalo já descansou o bastante, você monta novamente e atravessa o riacho. Vá para 391.

377

Vocês logo estão nas profundezas da densa floresta, que é notória por seus habitantes maléficos. Mantendo um olhar atento a todas as árvores que os cercam, vocês seguem em frente. Logo chegam à beira de uma lareira e vêem o pobre Yaztromo atado a estacas no meio de um pentagrama. Uma horrenda criatura chifruda, de corpo gordo e coriáceo coberto por uma pele esverdeada e gosmenta, está andando freneticamente em volta do pentagrama. Incapaz de se conter, você chama por Yaztromo. Ele ergue a cabeça e diz: "Nunca fiquei tão contente em ver um amigo em minha vida. Rápido, use a espada de Razaak contra seu servo do Inferno." Sabendo que não poderia ferir a criatura com sua própria espada, você desembainha a espada de Razaak para enfrentar a criatura.

DEMONSPAWN

HABILIDADE 6

ENERGIA 6

Se vencer, vá para 278.



378

A flecha disparada pela besta erra Symm por milímetros, mas você não tem tanta sorte. A flecha o atinge dolorosamente na coxa, apesar de não evitar que continue cavalgando para atacar. Perca 2 pontos de ENERGIA. Symm ataca um dos Anões enquanto você cuida do outro.

ANÃO

HABILIDADE 7

ENERGIA 7

Se vencer, volte para **250**.



379

O corpo vaporoso do Fantasma de Gelo passa por você, que imediatamente se sente enregelado até a medula. Você começa a tremer incontrolavelmente e fica mortalmente pálido. Se tiver pedras polidas, volte para **301**. Senão tiver nenhuma pedra, volte para **357**.

380

A armadura cabe muito bem em você e é surpreendentemente leve. Acrescente 2 pontos à sua HABILIDADE. Contudo, ela antes pertenceu a um senhor do Mal que, enquanto morria pelo punhal de um assassino, amaldiçoou qualquer um que no futuro usasse sua armadura. Perca 3 pontos de SORTE. Você não tem uso para a cota de malha, então volta até onde está seu cavalo. Volte para **235**.

381

Você volta até a fissura e lidera o caminho degraus abaixo. O ar fétido o deixa com ânsia de vômito, mas vocês seguem em frente assim mesmo. Gradualmente seus olhos acostumam-se à escuridão e até mesmo seu nariz habitua-se ao odor fétido. Quando chegam ao fundo, vê que o vapor ergue-se de uma grande estrutura arredondada de pedra, contendo um líquido vermelho grosso, que brilha como se fosse metal líquido. Nenhum calor é liberado da vasa, somente o cheiro nauseabundo. "Talvez seja isto o que esteja matando a vegetação lá em cima", sussurra Borri. "Vamos jogar água daquela piscina de pedra nela?" Se quiser fazer o que Borri sugere, volte para **186**. Se preferir tentar encontrar a cripta de Razaak, volte para **262**.

382

O dia passa com rapidez e você logo se encontra descendo por um estreito vale entre dois grupos de colinas. É uma mudança bem-vinda de seu constante subir e descer colinas. Contudo, nas terras selvagens de Allansia, o perigo nunca está longe. Bem à sua frente, de pé no meio do vale, há um imenso e horrendo gigante de uns seis metros de altura usando peles encardidas de animais. Há uma pilha de rochas ao lado do Gigante das Colinas, que ameaça jogá-las em você a não ser que lhe dê 5 Moedas de Ouro para permitir que você atravesse seu vale. Você vai:

Dar-lhe o ouro?

Volte para **187**

Atacá-lo com sua espada?

Volte para **118**

Subir a colina para passar pelo Gigante?

Volte para **153**

383

O corpo etéreo do Fantasma de Gelo passa por você, que imediatamente começa a sentir calafrios até os ossos. Você começa a tremer incontrolavelmente e fica branco como papel. Se esta for a primeira vez em que foi tocado por um Fantasma de Gelo, volte para **141**. Se já tiver sido tocado por um antes, volte para **47**.

384

Você passa sem ver por um buraco, escondido com galhos e folhas. Ele foi feito pelo caçador de peles que costumava morar na cabana. Volte para **23**.

385

Infelizmente, você escolheu pôr uma máscara Agran da morte. Feita pelos Altos Sacerdotes de Agran no sul da Allansia, estas terríveis máscaras eram dadas para as desafortunadas vítimas dos sacrifícios na época da colheita. Apesar de quem a usa parecer perfeitamente normal, ele se deitará e mergulhará um punhal em seu próprio coração. Os Altos Sacerdotes dominavam sua gente e os levava a crer que aqueles que eram sacrificados se matavam por vontade própria. Poucos minutos depois, você se deita no chão e enfia a espada de Razaak em seu peito. Em segundos, seu corpo se transforma em pó e toda Allansia está perdida.

386

Você solta seu cavalo rapidamente e retorna sua jornada. Volte para **67**.

387

Você obviamente não merece possuir nenhum item mágico, se não sabe o que eles são. Como não consegue ativar o bastão mágico, deve uma vez mais confiar em sua espada. Volte para **147**.





388

O forte veneno age rapidamente e você sente seus membros começarem a ficar dormentes. Perca 6 pontos de ENERGIA e 2 pontos de HABILIDADE. Com um esforço extremo, você consegue manter seu cavalo andando e escapa das grotescas Moscas-Arpão. Assim que elas são deixadas para trás, você bebe uma dose da Poção de Cura de Yaztromo para combater o efeito do veneno. Você se sente imediatamente melhor, mas não recupera nenhum ponto de HABILIDADE ou ENERGIA. Sentindo-se aliviado por ter passado o pântano, você continua sua viagem pelas colinas, seguindo o rio. Volte para **185**.

389

Tão logo toca o bastão de prata, o vento começa a uivar, lançando folhas ao vento. Você ouve a risada sinistra de uma mulher acima da ventania e, de repente, um relâmpago desce do céu, seguido do retumbar de um trovão. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **121**; se for azarado, volte para **170**.

390

O sarcófago está cheio de ouro e jóias, incluindo diamantes grandes como seu punho. Se quiser pegar um pouco do tesouro, volte para **149**. Se preferir deixá-lo intocado e sair da cripta o mais rápido possível, volte para **233**.

391

Você chega ao cume da próxima colina e olha para leste. Tudo o que pode ver é uma interminável cadeia de colinas estendendo-se no ar sombrio do céu escuro. De repente, ouve o som de cascos galopantes e arrepiantes gritos de guerra rasgando o silêncio. Você se vira para trás e vê um grupo de Goblins subindo a colina a cavalo, sem sela. Um deles carrega uma bandeira com cabeças encolhidas pendendo dela. Há quatro Goblins no grupo de ataque e você deve decidir com rapidez o que fazer. Se quiser descer a colina para atacá-los, volte para **60**. Se quiser galopar para longe deles, volte para **16**.

392

Você pisa na rocha, sem saber que evitou uma armadilha, e segue em frente. Volte para **79**.

393

Amenos que seu golpe tenha matado o Golem (neste caso, então vá para **362**), sua espada ficará presa ao barro molhado. Enquanto tenta recuperá-la, o Golem agarra-lhe o pescoço com as poderosas mãos e o estrangula com facilidade.



394

Acreditando que o poder do Gargantis está de algum modo localizado em seus pequeninos olhos, você tenta refletir seu próprio olhar no espelho, na esperança de que isso possa destruí-lo. Mas o espelho não tem qualquer efeito. Perca 2 pontos de SORTE. Não há tempo para usar qualquer outro item, pois o Gargantis está quase sobre você, então, você deve confiar em sua fiel espada. Volte para **147**.

395

Um dos Rad-Hulk pega uma pedra e a joga sobre você enquanto você foge. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **57**. Se for azarado, volte para **3**.

396

Empurrando e puxando pela falha, você acaba chegando a uma grande câmara vazia. Duas velas negras lançam uma luz bruxuleante pelo aposento e você nota que está extremamente frio. Um túnel estreito na parede oposta leva para fora da câmara e, no chão, vê um alçapão travado. Você pressiona o ouvido contra a porta do alçapão e ouve sons de alguma coisa farejando. Se quiser destravar o alçapão, volte para **228**. Se preferir descer pelo túnel estreito, volte para **297**.

397

Os braços semelhantes a trepadeiras do Demônio da Floresta envolvem-no e o jogam no chão. Quando cai, a espada solta-se de sua mão. Se possuir uma faca de caça, volte para **260**. Se não tiver uma faca, volte para **27**.

398

Poucos instantes depois, ouvem o som estridente de martelos batendo em pedras e o arrastar de correntes. Se quiser investigar o que é isso, volte para **214**. Se preferir voltar até a bifurcação e tentar a outra passagem, volte para **338**.

399

Às vezes, as coisas não são exatamente o que parecem ser. Tão logo você pousa a cabeça contra o pedregulho, ele se move. Você perturbou uma Fera de Pedra, um pedregulho animado habitado por um maléfico Espírito da Terra. A Fera de Pedra rola sobre você, amassando-lhe o corpo, sem vida.

400

Você alcança os degraus que levam para fora da fissura bem na hora em que os túneis começam a desabar. Sobe os degraus correndo e é saudado por Borri, Symm e Yaztromo. "Pensei que vocês estivessem..." você começa, mas cai de exaustão antes que possa terminar a frase. Quando acorda, encontra-se numa cama confortável, com seus três amigos sentados em cadeiras aos seus pés. "Bom trabalho", diz o mago com um grande sorriso. "Você conseguiu! E, como prometido, você não se transformou num esqueleto. Mas foi por pouco, posso lhe garantir. Fiquei muitíssimo preocupado quando desmaiou próximo à fissura. Foi com uma certa dificuldade que neutralizei o poder da espada de Razaak e removi-a de seus dedos. Ela agora está enterrada sob toneladas de destroços e rochas no fundo da fissura. E isso deve ser o fim desta história. Vamos, levante-se – é hora de começar a celebrar!" E vocês realmente celebram.

LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS

Um antigo mal se agita!

O feiticeiro Razzak, há muito morto, foi novamente acordado e está empenhado em realizar seus sonhos de morte e tirania. As Forças do Caos são muitas sobre Allansia e parece que todas elas estão se voltando contra VOCÊ! Pois só você pode lutar contra as probabilidades - para encontrar a única arma à qual Razzak é vulnerável, para armar-se com proteções contra seus incríveis poderes e para enfrentá-lo em seu covil, a Cripta do Feiticeirio!

Parte história, parte jogo, este é um livro em que VOCÊ se torna o herói! Você só precisa de dois dados, um lápis e uma borracha. VOCÊ decide que caminhos seguir, que perigos correr e que inimigos enfrentar.

Ilustração de capa por Les Edwards

EDITORA



MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-77-1

Atenção!!!

Este material foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este material se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Agradecimento à Renato Ferreira pela colaboração.

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para oculum.malum@gmail.com